軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE

Fantasy Style

PC POWER

169期 2003/5月

附贈MegaDisc石盤
Game 勁爆試玩區：Big Mutha Truckers、Starscape、戀越戰爭……
Demo 動畫展示區：文化2、鬼武者、法櫃奇兵：王朝再現、英雄本色……
三國演義online官渡之戰桌布以及多款遊戲修正檔、共享軟體盡在其中

安德烈斯 遊戲相關光碟
幻想三國誌 搶先體驗～ 風情無限試玩光碟

安德烈斯 遊戲精彩週邊
仙境傳說 可愛透明鉛筆袋 唯一擁有機會 獨家放送!!

仙境同盟會
RO完全實況追蹤革命性成立
率先登場
/ RO 物價大調查
/ RO 最新頭飾、武防具
/ RO 怪物總體檢

究極GAME館
新品即時追蹤報導

- 幻想三國誌 宇峻 RPG 大作奇幻三國體驗
- 吞食天地ONLINE 懷舊經典線上 Q 版大變身
- 仙劍奇俠傳三 3D 仙劍完全新感動
- 神甲奇兵ONLINE 武俠科幻機甲大作戰
- A3 18 禁線上遊戲內容大揭秘
- 英雄本色 遊戲戲劇內容比較登場
- 凱旋：黃金聖戰之役 完全 3D 線上終極表現
- 善與惡 2 讓你再次成為上帝
- 三國演義 ONLINE 激戰長坂坡
- 金庸群俠傳 ONLINE 小寶闖情關
- 星際大戰：舊共和國騎士
- 模擬市民之超級巨星
- 紅樓續夢

線上期刊室
線上遊戲指導連續報

- 聖戰 測試報告初期玩法大公開
- 三國演義ONLINE 武陵洞窟大蒐秘
- 我的野蠻傳奇 新開放地區般若島大解析
- 新天上碑 賺錢之道碑幣滾滾來
- 軒轅劍ONLINE 亂世真情任務詳解
- 童話 新手村外任務大搜查
- 金庸群俠傳ONLINE
- N-age
- 三國策ONLINE
- 時空戰場
- 石器時代
- 魔力寶貝

獨立別冊呈現

攻略圖書館
遊戲過關最詳細指南

- 刀劍封魔錄 最完整封魔手扎
- Unreal II 完全闖關大解析
- 三國孔明傳 關卡全劇情完全收錄
- 君臨天下 任務關卡導引

安德烈斯 皇家放映室
漫畫連載：和平的代價?!

超商、書店退書期限至92年7月25日

ISSN 1605-2722



Printed in Taiwan

封面設計/蘇軾斐



徐進良大導演繼風雲席捲全球之後又一科幻武俠鉅作

英雄本色

HERO

RPG電腦遊戲・電視八點檔連續劇

同步鉅獻

超震撼破格擊飛
讓敵人死的很難看！



首創倍力陀螺戰鬥系統

驚異的倍力戰鬥陀螺bonus
攻擊傷害加倍、多人合體技
戰鬥除了拼實力還可賭運氣
超刺激的快感！





遊戲史無前例的強悍大卡司

全新原創劇情電視科 幻武俠教父—徐進良
英雄本色劇本改編
相同的曠世巨著
全新的任務與結局



孰敵？孰友？

情海生波？政治陰謀？武林至尊之爭？

原嘯天—黃少祺　北堂馨兒—水靈　丹丹—王宇婕　東方青木與東方白石—千葉真一　南宮烈—李威



COOKY'S 酷奇思數位園有限公司
http//www.cookys.com.tw TEL:886-7-3484788

DCG 潑墨仙人事業股份有限公司
DREAM CRAFTS GROUP
http//www.tvonline.com.tw



電視連續劇 小說 漫畫 主題曲及原聲帶 RPG大型電玩

主題影音網站2003年全球同步登場 http//www.tvonline.com.tw



4/24 限量上市 變魔術特價399元

卡娃伊偶像系列第2彈-男魔法師

- 仙境工坊第2波夢幻主打星-限量男魔法師公仔娃娃1隻
- 遊戲儲值點數300點
- 虛擬寶物「學生帽」、「神之金屬」抽獎卡



歡慶母親節

原「卡娃伊偶像系列--女商人包」所附遊戲儲值點數即日起增加為300點，讓你帶媽媽一起同樂RO之！另外原購買之玩家點數，也將由系統同步再追加100點！！



卡娃依偶像系列-男魔法師

http://ro.gameflier.com



帝位爭霸

回歸君主遊戲的起點。追求戰略遊戲的真髓。

三國志™ IX

歷史模擬遊戲









○遊戲系統分為模擬作戰·給予武將們適才適所指示的「戰略面」;以及接受指令的敵我雙方武將·會依據其不同的性格做出對應行動的「行動面」的兩大層面。實現了識破敵謀·洞察機先的鬥智妙趣!

○以1張地圖即可表現全中國·讓戰略和戰鬥合而為一。在交戰的敵方部隊中佈下計謀擾亂敵陣;忍受攻擊向其他國家尋求援軍從背後攻擊敵軍等機能·使戰略與戰鬥合為一體·享受完全嶄新的戰略性!

○於地圖上設置種種軍事設施·或佈下各種障礙物。也可以從山上的城寨上滾下落石以阻止敵軍的行進·佈下障礙物打擊敵人等·種種的選擇·讓您的戰術運用·更加揮灑自如。

○有善長野戰的騎兵兵法·可發揮攻城戰威力的弩兵兵法·及有效影響敵軍戰力的謀略兵法等·總共有30種以上各式各樣精彩的「兵法」·讓武將的個性更加凸顯。

Windows® 98/Me/2000/XP版
中文版／2,150元

好評熱賣中

《臺灣·日本·韓國 三地同時發售》


臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
台北市大安區復興南路一段323號11樓
TEL:(02)2325-0111 e-mail:service@koei.com.tw











革命？同盟會？連沙雷納也投入反叛的行列了！



天啊！看樣子只有找阿雷斯求救了！

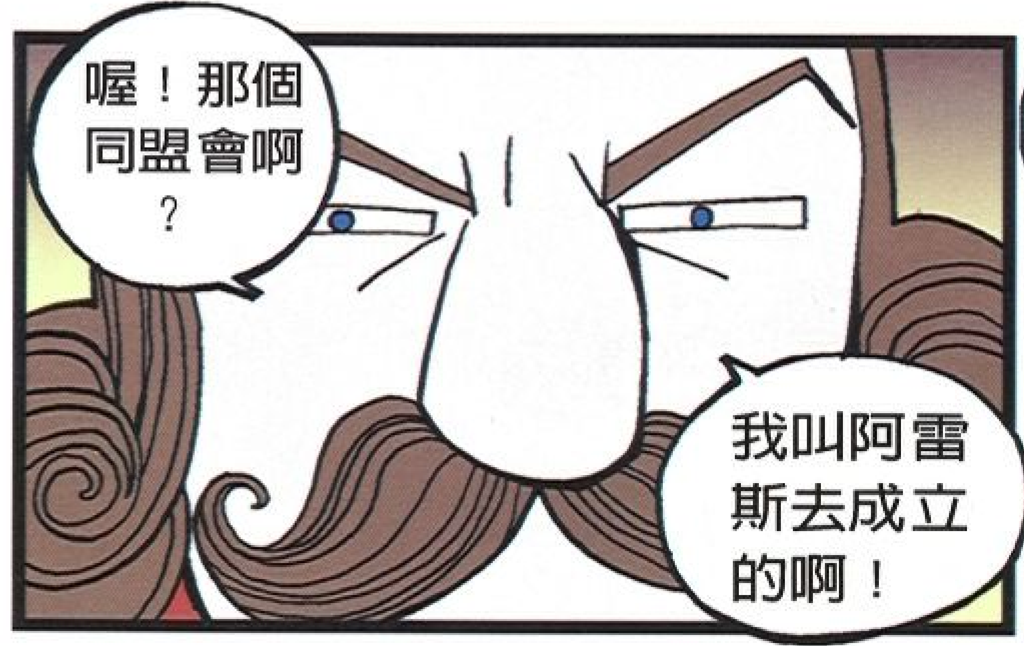


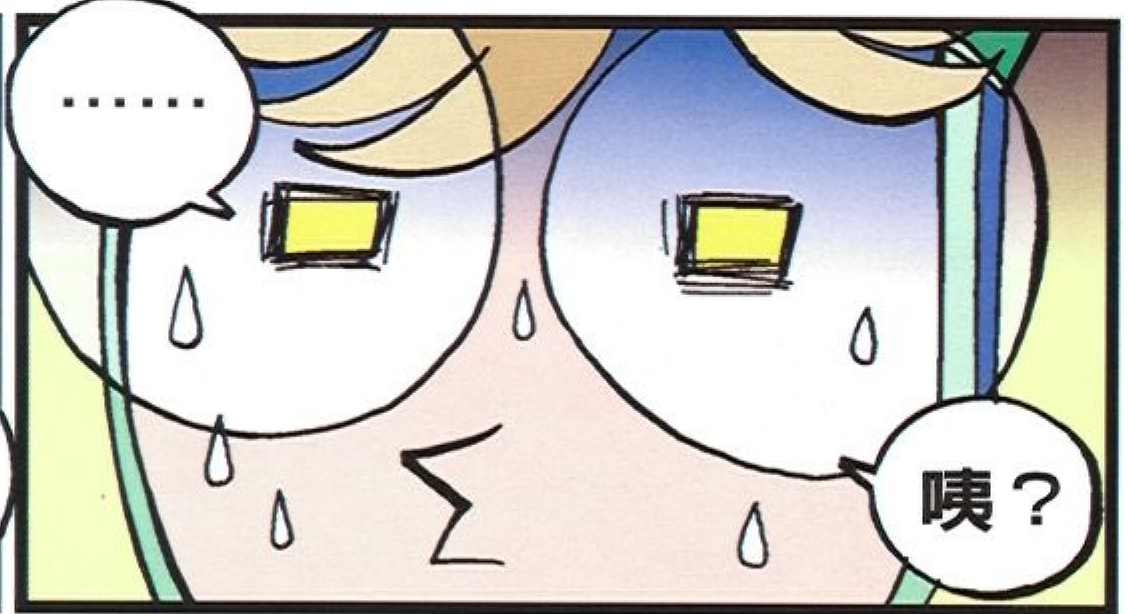












成立『仙境同盟會』的目的，主要就是為了服務我們廣大的國民們！你不知道現在仙境傳說的同時上線人數已經突破160000人了嗎？而且仙境傳說的畫面人物可愛，遊戲內容溫馨不血腥，對於王國內的祥和風氣有很大幫助的！

因此本王才結合了阿雷斯、沙雷納、魔王等人，讓他們共同為「仙境傳說」而努力的。

喔喔喔喔！！

太讚啦！！

太棒啦！！

呼！

原來是這麼回事啊～

安德烈斯王國 地理概述



預言之塔
• 石盤上市大預言 •
P304～305
攻略圖書館
• 玩遊戲的最佳導引 •
P215～265
刀劍封魔録 P216
Unreal Ⅱ P232
君臨天下 P242
三國孔明傳 P254
漫遊者旅店
• 線上遊戲遊記大公開 •
P286～299
祕技開發室
• 要作弊請看這裡 •
P266～267
遊戲劇場
• 遊戲活動現場重現 •
P40～43
預言之塔
攻略圖書館
世界瞭望台
漫遊者旅店
遊戲劇場
遊戲向上委員會
歐茲鐵匠鋪
究極Game館
尼爾斯廣場
玩家救濟所
遊戲工坊
仙境同盟會
石盤遺跡
究極Game館
• 最強悍新品！最完整曝光！ •
P61～107
幻想三國誌 P62
吞食天地 P66
仙劍奇俠傳三 P68
紅樓續夢 P72
三國演義ONLINE激戰長坂坡 P74
金庸群俠傳ONLINE小寶闖情關 P78
神甲奇兵 P80
玩家救濟所
• 疑問開解中心 •
P300～303
歐茲鐵匠鋪
• 硬體資訊總匯 •
P312～321
MegaDisc石盤遺跡
• 本月石盤操作重點 •
P310～311
尼爾斯廣場
• 各種石盤新聞全記錄 •
P44～54



世界瞭望台-東方觀測站
● 日遊飄洋過海現身 ●

獨立別冊 線上期刊室
● 線上遊戲攻略連續報 ●



安德烈斯王城
● 石盤受歡迎程度最佳參考 ●

皇家藏寶庫
● 超值寶藏國民大放送 ●

皇家畫室
● 藝術家的最佳實力展示 ●

皇家放映室
● 安德烈斯王國連載漫畫 ●



魔王的洞窟
● 怨氣抒發不吐不快 ●

魔王的洞窟

軟世王城

遊戲向上委員會
● 優劣利弊在此公斷 ●



仙境同盟會
● RO完全實況追蹤 ●



遊戲工坊
● 新遊戲預覽全收錄！●

出　版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司
劃撥帳號 41941885
雜誌，軟體線上訂購
遊戲快遞購物網站
http://www.gamexpress.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區/高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988　FAX：(07) 8151992
北區/台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188　FAX：(02) 27889295
中區/台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：(04) 2020870　FAX：(04) 2060610

安德烈斯 本月必遊景點

2003 05

各位國民好啊！為了服務國民，小尼在此特別為大家介紹一下本月在安德烈斯裡，有哪些地方與哪些東西是一定要去看一下的喔！這樣一來，國民們如果沒什麼時間慢慢觀光，就可以先直接到該處去玩玩，保證絕對會讓你目瞪口呆，不虛此行的喔！



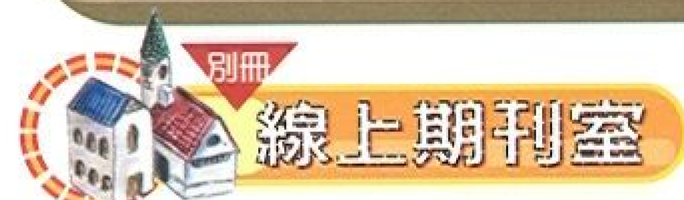
仙境同盟會

怪物總體檢 P195

在全新成立的仙境同盟會中，包含了各式各類的RO新資訊喔！其中這一期佔最大篇幅的就是怪物總體檢了！在RO的世界中，各種千奇百怪的怪物總是到處趴趴走，有時候讓玩家們總搞不清楚什麼怪物能打，什麼怪物打不過！這一次在這裡大家都能找到大部分怪物的資料喔！RO的玩家們千萬別錯過！



別冊 線上期刊室



聖戰 P02

精彩刺激的3D網路遊戲聖戰，日前結束了遊戲的封閉測試部分。在這裡將披露聖戰在測試時期的玩家心得，對於想要在正式版開始大展拳腳的玩家來說，像是練功地點的介紹、人物點數分配的建議等內容是很有參考價值的喔！聖戰最特殊的部分，就是可以進行跨伺服器的對戰，相信屆時玩家們一定會打得十分過癮的！



童話 P30

由國內雷爵資訊自製的線上遊戲童話，在經過了一個多月的open beta後，吸引了不少玩家，其中可愛的幻獸系統、多樣的工作技能和目前多達120個以上的任務更是吸引玩家最主要的原因。在此我們將提供在遊戲中新手村以外的其它任務攻略，讓喜愛童話的玩家們可以更深入的玩一下這個遊戲，大家可以好好體驗一下童話的樂趣喔！



攻略圖書館

刀劍封魔錄 P216

動作角色扮演遊戲的經典，當然首推暗黑囉！在國內雖然有許多遊戲都以暗黑為藍本，希望做出東方題材的暗黑，不過一直以來都沒有特別突出的表現。而這款刀劍封魔錄，可說是在這麼多類暗黑的作品之中表現相當理想的遊戲了！在這裡，王國的著名騎士老竽仔為我們鉅細靡遺的寫出此遊戲最詳細的攻略，大家慢慢觀賞囉！



三國孔明傳 P254

三國時代最令人景仰的天下第一軍師孔明，其運籌帷幄、決戰於千里之外的智慧與謀略，真是讓人佩服的五體投地。在這個以孔明的事蹟為主體的策略遊戲中，玩家將經歷總共高達四十關以上的考驗，完全經歷孔明一生的傳奇。在此我們將可看到所有關卡的過關提示，對於想要順利過關的玩家是一定有幫助的啦！



究極GAME館

幻想三國誌 P62

宇峻工坊的RPG一直都非常受到國民們的喜愛，尤其是一連串改編自古龍武俠小說的大作，諸如新絶代系列、楚留香新傳等，更是叫好又叫座的作品。而這款幻想三國誌，就是宇峻更再接再厲的RPG大作，這次他們以三國時代為背景，創造出完全不同情節的三國風情，絕對值得玩家嘗試看看喔！



仙劍奇俠傳三 P68

在仙劍奇俠傳二推出後不過幾個月的時間，仙劍三也如火如荼的展開宣傳了！大宇工坊似乎因為之前讓仙劍迷等太久了，現在要好好的補償一下。話說仙劍三雖然幾乎和仙劍二同步開發，不過整個遊戲的型態是大不相同的，仙劍三將以3D的方式呈現給玩家完全不同的感官，請大家拭目以待囉！



安德烈斯王國

演出人員

索特王

我們王國內的網路遊戲市場，是否已經達到飽和的境界，這是本王最近一直在思考的問題，相信也是各工坊老闆在思考的問題。不過不管如何，看到遊戲市場如此興旺，總是一件令人高興的事喔！

索卡畢

在練過鐵匠、騎士之後，第3隻角色開始跑去練弓箭手(獵人)^^，預定是練DEX-AGI型的，不過還是會有些許點數會放在LUK、INT上，目前都在金字塔3F衝等，有水錢的情況，這裡是蠻好衝等的地方，不過……水錢真的很花@@

歐茲

由於網路遊戲的盛行，寬頻網路似乎已經成為國民們的必然選擇了！最近有不少國民來信詢問該選擇什麼樣的寬頻才是適合自己用的？在此老歐建議如果是一般家用網路，基本上選擇ADSL或者CABLE就可以了。價錢方面一個月花個1000元上下，算是合理的負擔，如果超過這個數目就要好好考慮一下囉！

柯里克

最近的遊戲賣場湧進了一堆都還不錯的遊戲，而且都只有199元甚至是99元的單機遊戲。唉！說起來遊戲的價值怎麼越來越低啊！以後怎麼怎麼會有工坊繼續出單機遊戲呢？希望國民們在享受這些低價遊戲時，也要想一想這個問題才是。

遊戲仙人

隨著網路遊戲的增多,各種負面的奇怪現象也開始層出不窮,像是欺詐,竊盜,恃強凌弱等糾紛,可說是接連不斷;或許是因為網路的隱密性及遊戲的虛擬性,讓大部份的人覺得,不論在遊戲中做了什麼事,都只不過是網路遊戲內發生的事,既不是真實的事,也不會被人查到真實身份的.不過隨著現在刑事法的規定,遊戲資料視同電子資料之一類,若是任意修改(竊取),還是有可能吃上官司的喔!奉勸某些任意恣為的人可得小心啊！

藍斯洛

小藍前些日子前往了以國產3D動畫聞名的昱泉工坊，採訪到目前昱泉最新研發的線上遊戲大作《神甲奇兵》，看到了獨特的造型的3D可愛娃娃，真是讓人愛不釋手，不去動他的時候還會不停的抓頭哦！除此之外，遊戲中還加入了機甲的元素，在線上遊戲還屬於第一遭！國民們想要知道還加入什麼元素嗎？就一定要看這期究極GAME館中這款迷人的線上遊戲報導哦！^^

魔王

終於在全制霸5次之後，把GC8V的分數操到了百萬以上^^，接下來就開始拼TA(Time Attack,計時賽)了，目前只覺得自己的妙義、錐冰、伊呂坡成績還勉強可以見人(妙義、錐冰都擠進3分台，伊呂坡則有2分50秒左右)，而赤城、秋名、八方之原就慘不忍睹了，還在多抓抓過彎的感覺，繼續努力^^，話說我那台FC3S好久沒動了……汗^^||

尼爾斯

最近小尼開始玩策略遊戲的經典系列「三國志九」，幾乎每天都犧牲睡眠時間在混戰當中。其實有時候玩單機遊戲，所獲得的樂趣跟玩網路遊戲是完全不相同，那是一種很私人，暗自奮鬥努力的喜悅。沈溺在完全自我的世界中，有時也是一種享受！

阿雷斯

呼~終於在剛剛忙完了這一期的雜誌，這個月真是多災多難，家裡的電腦一直當得不停，原先以為是程式的問題而重灌，卻也無用。最後才發現問題在於主機的Power，原來經過上一次連續不關機好幾天之後，整顆Power的供電量不足，才導致這問題，害得我好幾天在家沒法做稿子，氣死人>_<。4月18日凌晨4點整，阿雷斯in編輯部絕筆……

沙雷納

現在玩網路遊戲好像都不一定要買專用的點數卡了，像是昱卡通，全通卡，通用卡，還有最新的智遊卡可以玩RO,金庸,傳奇,三國和最近要出的吞食天地，這下子可好了，再也不怕買不到專用的點數了，如果哪一天可以一張卡走遍網路天下，那豈不是更完美了嗎？

蕾蕾公主

沙雷納的牧羊犬Kenny好大好漂亮啊！老編和月藏的拉不拉多EMI和小黑也都好可愛啊！真希望我也能有一隻狗狗，可是養一隻狗狗好麻煩啊！不然我在RO裡面來養一隻好了，那隻沙漠小狼看起來蠻像狗狗的．．．

世界 





- 2002年10月韓國最大虛擬交易網站「OKitem」排名第一
- 2003年02月全球會員人數突破1700萬人世界第一
- 2003年01月中國大陸同時上線人數突破50萬人世界第一
- 2003年03月全亞洲同時上線人數突破60萬人世界第一

✓ 榮獲2003網路遊戲大賽ADSL組指定比賽遊戲

✓ 最新伺服器【尼祿】歡迎新手老手來挑戰!!

★全省便利商店、3C賣場、網咖熱賣中★

不好玩不用錢 專案實施中

《僅適用於火焰挑戰包》

火焰挑戰包

【新手加值包 NT49元】

歡[illegible]樂透包

【老手加值包 NT299元】

最新區域

死亡沙漠 塔爾干 狂悍登場

110台北市信義路五段150巷2號1樓100室
客服信箱：service@insrea.com.tw
因思銳遊戲網：http://www.ha-game.com
客服專線：(02)8780-7939
奇蹟網站：http://www.muonline.com.tw
客服傳真：(02)8780-7539



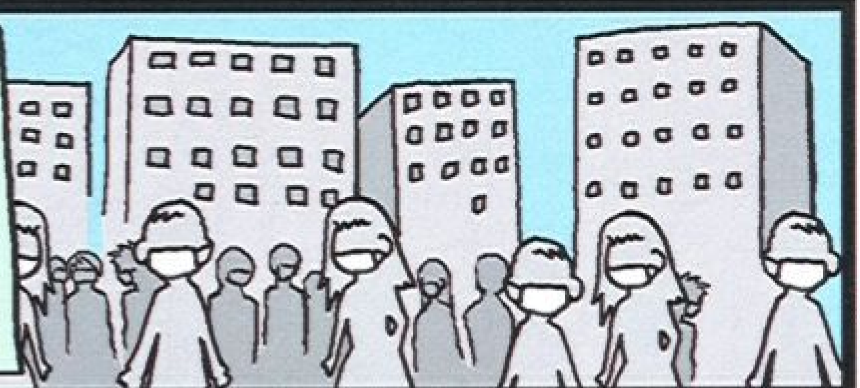
研發

INSREA IGC 遊戲總局

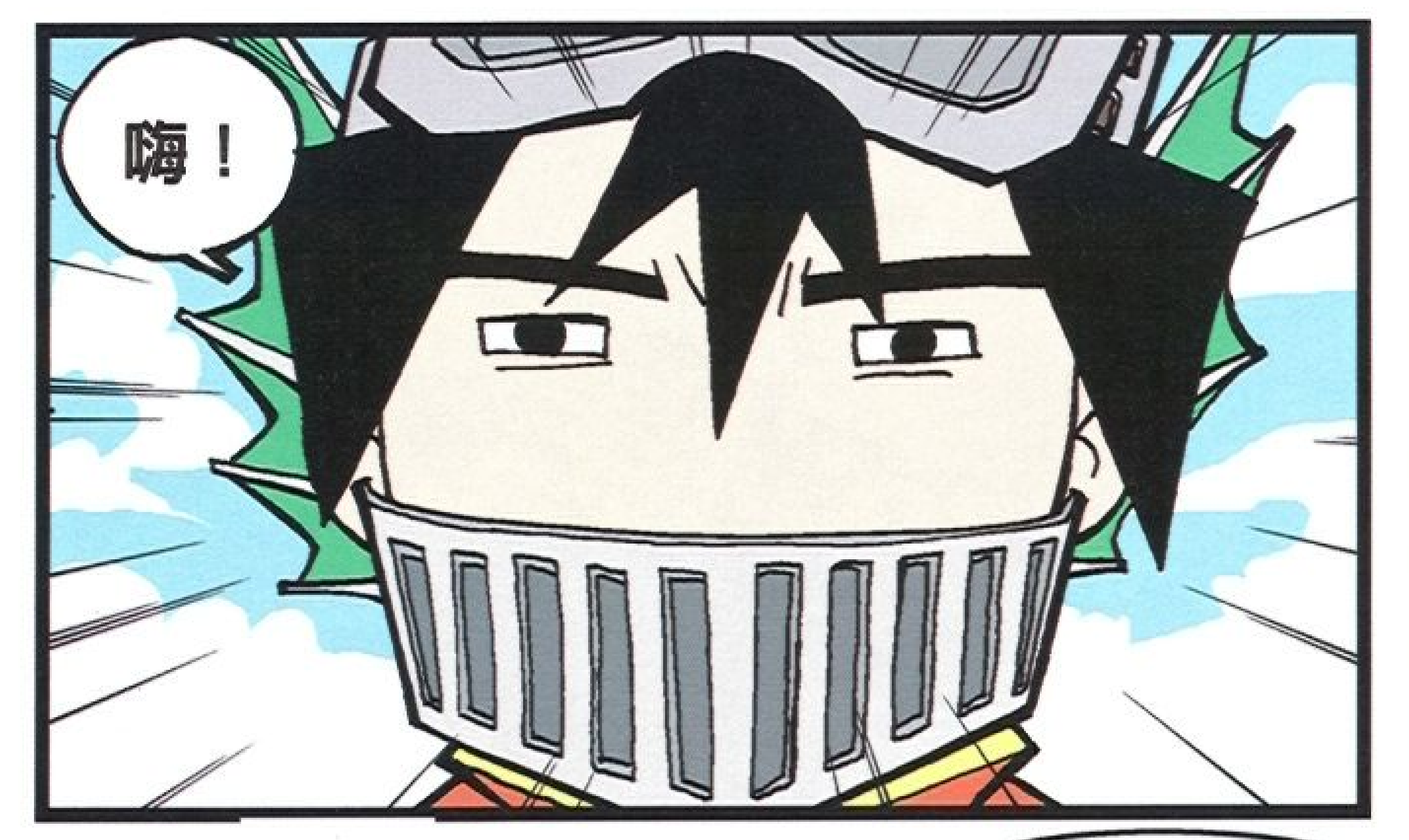
因思銳遊戲總局股份有限公司



廣告神殿等待大家來參拜歐！









廣告森林神殿參加熱線

愛德琳女神  曾玉琴 advertise@swm.com.tw

凱莉小天使  穆雪芬 kelly@swm.com.tw
高雄專線 (07) 8151063

珍妮小天使  陳宜臻 jany@swm.com.tw
台北專線 26530566-18









不論玩什麼，都是你的智遊 !!

智遊卡

www.free-card.com.tw

欲知好康詳情，請上智遊網www.free-card.com.tw查詢

RO、金庸、傳奇、三國 ... 任你悠遊

遊戲點數可自由選擇儲值於「仙境傳説Online」、「金庸群俠傳Online」、「三國演義Online」或「傳奇Online」等熱門線上遊戲，一卡多玩、想玩什麼就玩什麼！

首批限量
紅利積點加倍送

RO妖精耳朵+傳奇屠龍刀+金庸無敵卡+三國十二生肖卡 紅利積點發送中

點數儲值後可累積紅利積點，讓你上網兌換各大遊戲熱門虛擬寶物、精品週邊，或筆記型電腦、液晶螢幕等豐厚禮品，立即回饋、超值划算，玩越多賺越多！

初嚐智遊包

嚐智遊價NT$150元



- 150點智遊卡一張
- 環保袋1只

(贈品以實物為主)



150點智遊卡

自由特價NT$150元



300點智遊卡

悠遊特價NT$300元



均有販售

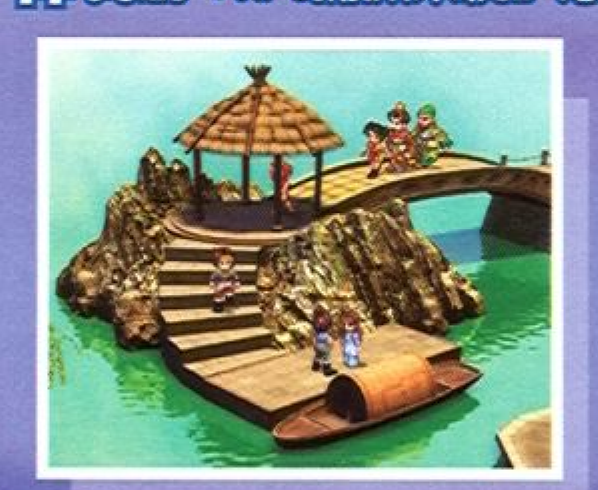



吞食天地
ONLINE
顛覆OnlineGame 勇敢來冒險
組隊冒險 團結力量大
回合制戰鬥系統，團隊戰術逆轉先機！
跨越十年經典 掙脫單機羈絆
欲知遊戲產品及活動詳情，請上網查詢:ts.chinesegamer.net

2003暑假 強烈引爆線上新視野

登用猛將 組織夢幻軍

獨創「NPC捕抓系統」想抓誰就抓誰，管他張飛、趙雲還呂布！







超Q風格 造型比一比

顛覆三國新風貌，逗趣比酷爭天下！





大嘴Q寵 巴豆妖

和你冒險新體驗！

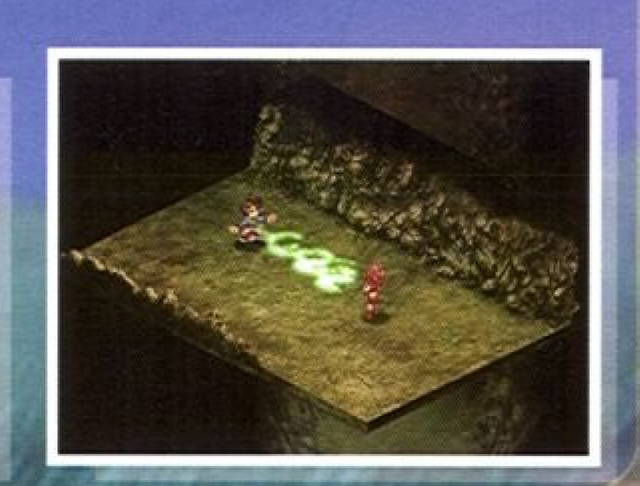
ㄊㄨㄚ你的麻吉來冒險！

自由學習 華麗聖靈技

近百種特技一次開放，比怪招比智慧還要比炫麗！











猴塞雷啊！
(廣東語-好犀利)
小桂子
顛覆「金庸群俠傳 Online」新觀點
讓您輕輕鬆鬆做大俠！
OK便利店
萊爾富
傳動健康・快樂
注意事項：遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考！
韋小寶

小心肝要
乖乖ㄉ喔！

雙兒

老公~~
洞房等你喔！

建寧公主

親情最佳寫照-養兒育女新設計

妻妾成群兒滿堂 爸爸兒子上戰場⊙⊙？

人生大事-結婚功能再提升

恩恩愛愛過一生 洞房花燭夜銷魂⊙⊙？

神兵利器新典範-火鎗出現的年代

血凝神抓驚天地 火鎗一發就完蛋⊙⊙？

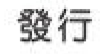
賞鯨之旅-開放海外新島嶼

舒舒服服坐渡輪 海怪海賊身旁過⊙⊙？

不一樣的大俠之路、不一樣的「小寶闖情關」
讓您體會當大俠的全新樂趣～



欲知遊戲、產品及活動詳情，請上網查詢：jy.chinesegamer.net

發行  智冠科技股份有限公司 研發  智冠科技股份有限公司 中華網龍股份有限公司 http://www.chinesegamer.net



全新橫向捲軸場景　整合任務關卡導向
突破傳統練功方式　觀念顛覆革命登場

二OO三年六月中 









擋陣
長坂古戰場再開
單挑史上勇猛將
擊退曹陣百萬軍
長坂巨吼　退敵百萬　一夫當關張翼德！
張飛
曹
欲知遊戲詳情，請上網查詢：sy.chinesegamer.net
注意事項：遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考！
中華網龍股份有限公司
http://www.chinesegamer.net/
智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com
http://智冠.TW



智冠科技股份有限公司
金銀島
傳奇
online
www.mir2.com.tw The Legend of Mir2
拳打魔力蠻牛
腳踢死人骨頭!!
踏平傳奇寶島!
讓你探險動力全開的狠腳色資料片即將上市!



新怪、新地圖、新技能

等你挑戰



符咒、腰帶、鞋類、寶石、

等全新四大系列裝備助陣登場！！

裝備強化狠腳色

新增鞋類、寶石、腰帶與符咒４大欄位裝備，多款全新三大職業初級、高級套裝，全面提昇補強各級角色能力，助你成為踏平傳奇的全新狠腳色！

神功絕技猛放電

調低各大技能修練等級限制，
戰士狂風斬向四面八方、
道士氣功破退千軍萬馬、
法師滅天火燒方圓百里...
三大職業超級新技能熱血開放，打開角色威力新境界！！

魔界大軍站出來

金銀島上正統魔界牛頭系、白骷系大軍傾巢而出，數大全新地底迷宮、各等級新怪同步出動，不論老手新手都有新對手等你挑戰！

介面功能大躍進

小地圖功能強化，清楚顯示敵我雙方位置，隊友、召喚怪獸等我方人員血條，更簡易便利的指令設定，加強凝聚組隊團練的合作默契！

●遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，
本廣告提供資料僅供參考

www.mir2.com.tw





亞洲最美艷的女人代言
亞洲最華麗的線上遊戲

護花猛男！非我莫屬！

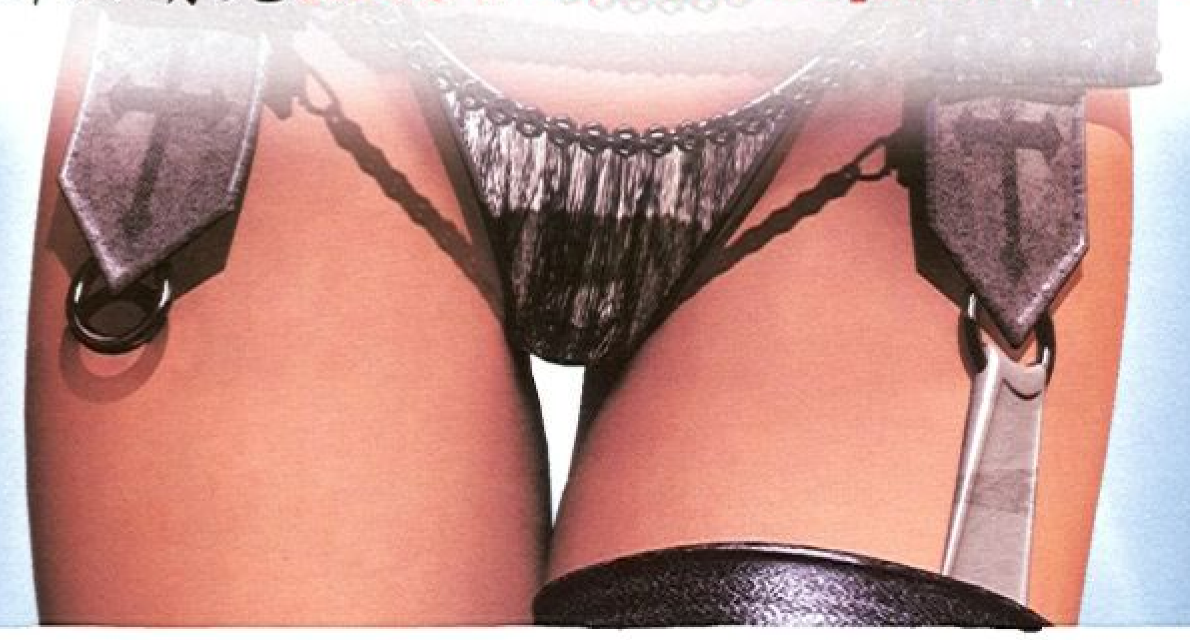
徵選凱旋亞洲最美麗代言人護花猛男行動！即將展開！

讓你的帥公諸於世！

趕快參加**5/1至5/31亞洲最美麗代言人護花使者徵選行動**，

有機會上電視並與最美麗代言人面對面唷！

活動辦法請見凱旋官網www.sephiroth.com.tw





黃金聖戰之役五月正式開打

玩黃金送黃金

首批神勇黃金測試員徵選！

自認挑戰世界級3D引擎遊戲是你的最大樂趣嗎？

那就趕快加入「黃金測試員」的行列！

就有機會獲得黃金唷！

活動詳情請見凱旋官網www.sephiroth.com.tw

黃金網咖搶先體驗

你有強game焦慮症嗎？

等不及體驗世界級Unreal II 引擎強GAME的超炫魅力嗎？

5/1 至5 /15

快到全台指定網咖搶先讓你飆網體驗凱旋的快感！

活動詳情請見凱旋官網www.sephiroth.com.tw

瑪亞線上科技股份有限公司
Maya Online Technology Corp.

台北市東興路61號3樓 客服信箱：services@mayaonline.com.tw/客服專線：02-8768-1399

imAZIC ENTERTAINMENT

和我一起展開魔法之旅~

魔法奇兵

4月21日魔法之旅正式啟航
3000奇兵搶攻魔法大陸

第一批3000帳號於4月15日發放

PUCCA

可愛代言魔法奇兵！

凡於五月底前註冊成為魔法奇兵會員者，
將有機會與PUCCA面對面!!

詳情請見官方網站 www.DIGIMAGICS.com.tw



瑪亞線上科技股份有限公司
Maya Online Technology Corp.

台北市東興路61號3樓
客服信箱：services@mayaonline.com.tw　客服專線：02.8768.1399





最刺激的寵物養成對戰遊戲



月狐初體驗

月狐轉大人後，按耐不住要嘿咻啦！ 中階寵物開放交配功能，快把超強技能遺傳到寵物寶寶身上，組成你的宇宙超級無敵寵物家族吧！





寵物競技場

想創造個人最高積分，成為獨一無二的魔寵嗎？還是想打遍天下，成為人人崇拜的寵物王？有種，就來全新開放的寵物競技場單挑啦！

慶祝寵物王上市　Pizza Hut 同步歡樂

5/16～7/10，凡至 PIZZA HUT外帶外送滿398元即贈送『宏碁戲谷線上遊戲序號卡』一張，讓你刮點數搶寶物、集字送大獎，玩遊戲闖關吃免費Pizza ！

月狐同樂包、小水精同樂包

4/23 歡樂上市

59元
- ▶ 三張100點開卡序號 （須儲值到三個不同帳號）
- ▶ 遊戲光碟二片 ▶ 操作手冊 ▶ 月狐或小水精磁鐵

玩寵物王，就送你手機、數位相機的大獎唷！

全省便利商店、連鎖書店、3C賣場熱賣中







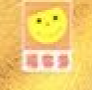
鍛鍊你的冒險指數

詳細活動內容，請至『寵物王online』官方網站 www.petrealm.com.tw查詢
客服專線 (02) 2659-7722　　客服信箱 service@game.acertwp.com.tw







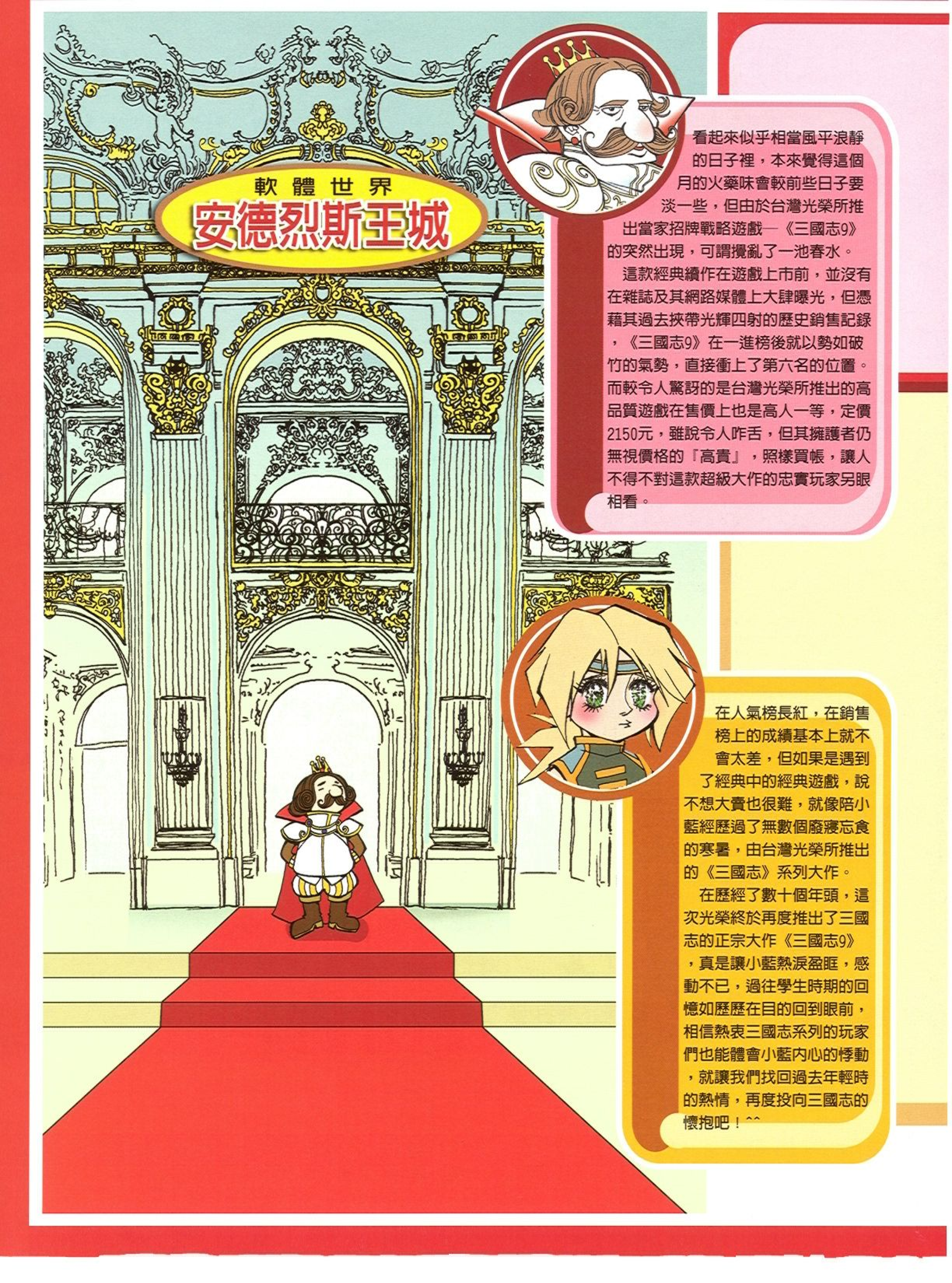


客本文之所有說明暨所介紹之遊戲內容與程式，僅供參考，本公司保留隨時修改之權力。實際遊戲內容與程式，悉以實際線上版本為準。



全新加碼乎你玩到底！

超多刺激活動，新鮮週邊商品，全部都在龍族柑仔店活動裡


軟體世界
安德烈斯王城
看起來似乎相當風平浪靜的日子裡，本來覺得這個月的火藥味會較前些日子要淡一些，但由於台灣光榮所推出當家招牌戰略遊戲—《三國志9》的突然出現，可謂攪亂了一池春水。
這款經典續作在遊戲上市前，並沒有在雜誌及其網路媒體上大肆曝光，但憑藉其過去挾帶光輝四射的歷史銷售記錄，《三國志9》在一進榜後就以勢如破竹的氣勢，直接衝上了第六名的位置。而較令人驚訝的是台灣光榮所推出的高品質遊戲在售價上也是高人一等，定價2150元，雖說令人咋舌，但其擁護者仍無視價格的『高貴』，照樣買帳，讓人不得不對這款超級大作的忠實玩家另眼相看。
在人氣榜長紅，在銷售榜上的成績基本上就不會太差，但如果是遇到了經典中的經典遊戲，說不想大賣也很難，就像陪小藍經歷過了無數個廢寢忘食的寒暑，由台灣光榮所推出的《三國志》系列大作。
在歷經了數十個年頭，這次光榮終於再度推出了三國志的正宗大作《三國志9》，真是讓小藍熱淚盈眶，感動不已，過往學生時期的回憶如歷歷在目的回到眼前，相信熱衷三國志系列的玩家們也能體會小藍內心的悸動，就讓我們找回過去年輕時的熱情，再度投向三國志的懷抱吧！^^



國民排行榜



■統計日期：3月25日～4月15日
■資料來源：軟體世界第168期人氣調查表







排名	遊戲名稱	公司	類型	上回	票數
1	仙境傳說	遊戲新幹線	線上角色扮演	上回1	1319
2	仙劍奇俠傳2	大宇資訊	角色扮演	上回2	944
3	終極動員令～將軍	美商藝電	即時戰略	上回7	725
4	三國群英傳4	奧汀科技	戰略	上回4	673
5	軒轅劍肆	大宇資訊	角色扮演	上回5	586
6	三國志9	台灣光榮	戰略	新登場	574
7	發明工坊	光譜資訊	策略	上回10	557
8	寰神結～天地劫外章	漢堂國際	角色扮演	上回3	530
9	模擬城市～福爾摩沙	美商藝電	策略	上回9	418
10	神話世紀	台灣微軟	即時戰略	上回6	412

工坊銷售排行榜



■統計日期：3月01日～3月31日
■資料來源：協力商店











排名	遊戲名稱	公司	類型	上回	票數
1	仙境傳說	遊戲新幹線	線上角色扮演	上回1	7296
2	金庸群俠傳Online	中華網龍	線上角色扮演	上回2	5327
3	仙劍奇俠傳2	大宇資訊	角色扮演	上回3	3281
4	三國志9	台灣光榮	戰略	新登場	3074
5	三國演義Online	中華網龍	線上角色扮演	上回4	2946
6	天堂	遊戲橘子	線上角色扮演	上回9	2747
7	封神Online	鈊象科技	線上角色扮演	上回5	2719
8	三國群英傳4	奧汀科技	戰略	上回6	2642
9	天龍八部	智冠科技	角色扮演	上回8	2633
10	終極動員令～將軍	美商藝電	即時戰略	上回10	2511
11	麻將夢幻國2	龍愛科技	益智	新登場	2483
12	神話世紀	台灣微軟	即時戰略	上回18	2449
13	間諜遊戲	松崗電腦	動作冒險	新登場	2430
14	奇蹟	因思銳	線上角色扮演	上回14	2422
15	神之領域	數碼戲胞	線上角色扮演	再入榜	2414
16	魔獸爭霸3	松崗電腦	即時戰略	上回19	2302
17	寰神結～天地劫外章	漢堂國際	角色扮演	上回16	1839
18	勁爆美國職籃2003	美商藝電	運動	再入榜	1827
19	傳奇	TGL	線上角色扮演	上回20	1803
20	軒轅劍肆	大宇資訊	角色扮演	上回17	1704

調查協力商店

北區：諾貝爾書局 書耕電腦 景佳資訊 丸升文化 三井電腦 創世紀電腦 台興電子3C 資捷 科旭電腦 龍武資訊 光南書局 有樂GAME館 大發 板創 基度山 永碩 郁記 佳新商行

中區：光南書局 唯軟書局 新人類 山民書局 全亞通 101電腦圖書 諾貝爾書局 墊腳石圖書 龍軒書局 益崧資訊 大大書店 新世紀書局

南區：僑品電腦 明樣3C U23C 日本橋 歸仁文化廣場 北興電腦 墊腳石圖書 城市漫畫遊戲 光南書局 青年書局 哈特資訊

皇家藏寶庫

各式珍貴寶物等待國民來爭取



這個月牡羊座的老編過生日啦~算算三十好幾了，安德烈斯的諸位好貼心啊， 在蛋糕上插了一個問號造型的蠟燭哦~~ 結果到了台北繼續慶生，又切兩個大蛋糕，算一算，大的紅蠟燭就有五六個，小的有十幾個之多，這………是什麼碗糕~~ 老編看起來真的有這麼老嗎!?不過，老編也收到不少生日禮物哦~~ 呵呵，心情好在此準備了一些好禮要送各位國民…先說本月的限時兌換贈品………愛德琳女神萬用手冊五本！不用說，又是限量製作的安德烈斯「好物」哦！本手冊封面上有女神美美的造型圖哦，各位國民們可以用 50S 限時兌換！請手上有 S 幣的人手腳要快，因為限時兌換 20 個，20 個換完後活動即結束。所以，請在雜誌出刊後，以 Emial 至老編信箱的方式預定兌換，或傳真至 07-8151064 預約兌換，只要寫上「我要以 50S 兌換愛德琳女神萬用手冊」並註明姓名地址即可，請馬上行動！S 幣妙用無窮，老編在此呼籲大家愛用 S 幣，多多收集 S 幣，謝謝！



安德烈斯王國 S 幣兌換 MENU

A1. 台碩 Aspeed Zeus 電腦

兌換額度

35000S

參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD

A2. PlayStation2

兌換額度

12000S

A3. 柯達 DX3700 數位相機



兌換額度

11000S

A4. Palm m125



兌換額度

8000S

A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度 **4000S**



G1 天龍八部平裝版 2名

兌換額度 600S

已發行



G2 愛德琳女神萬用手冊 5名

兌換額度 50S





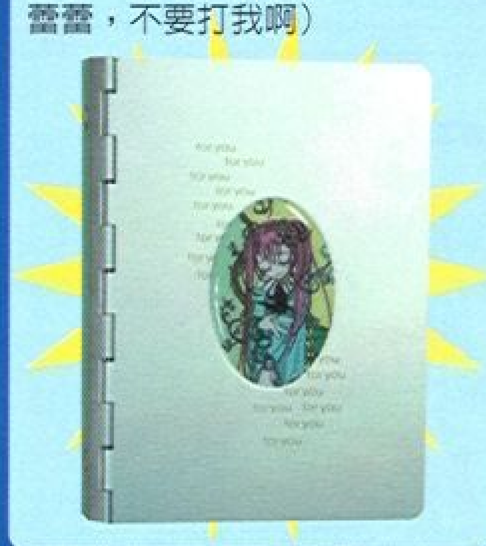
注意事項：

1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度。
2. 有限量的贈品(如20名)，兌完為止，兌換前最好先Email給老編確認是否有存貨。老編信箱Chief@swm.com.tw。
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有s幣者，亦可Email老編建議兌換之贈品，如面紙一包等等。
5. 若S幣序號與他人重覆，暫時無效等待鑑定調查。

本月 國民大獎

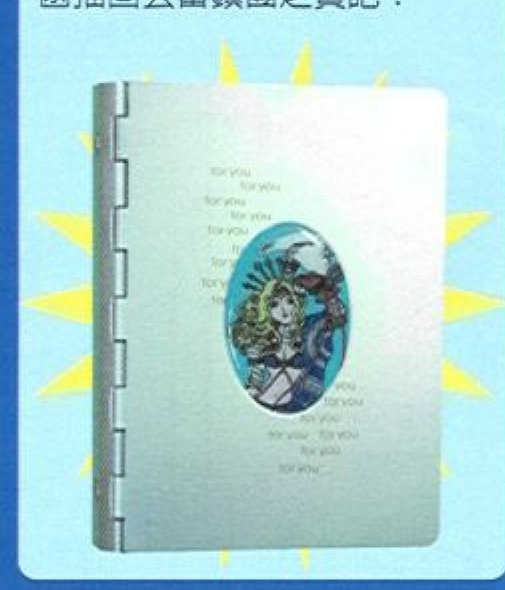
A.蕾蕾公主典藏萬用手冊

10名 這可是安德烈斯王國最具人氣的美少女－蕾蕾公主，初次在萬用手冊上為王國代言演出哦！由於屬於第一版的實驗作品，「真的」只有十本哦，連蕾蕾自己都沒有哦～（啊～蕾蕾，不要打我啊)



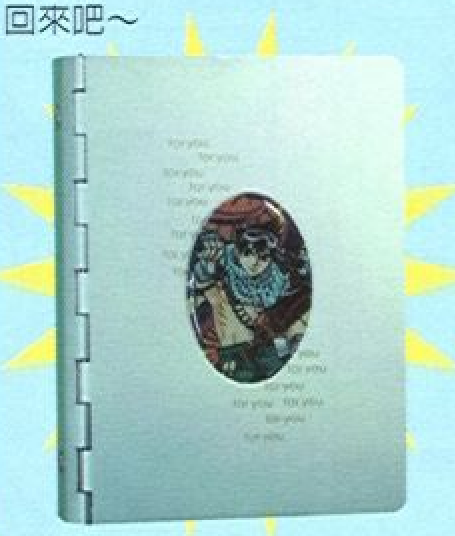
B.沙雷納典藏萬用手冊

10名 有了蕾蕾登場，怎能少了沙雷納？據調查，沙雷納可是軟世的女性讀者的最愛哦！還有人組成了應援團呢！嗯嗯，應援團的諸位，快寄回回函抽回去當鎮團之寶吧！



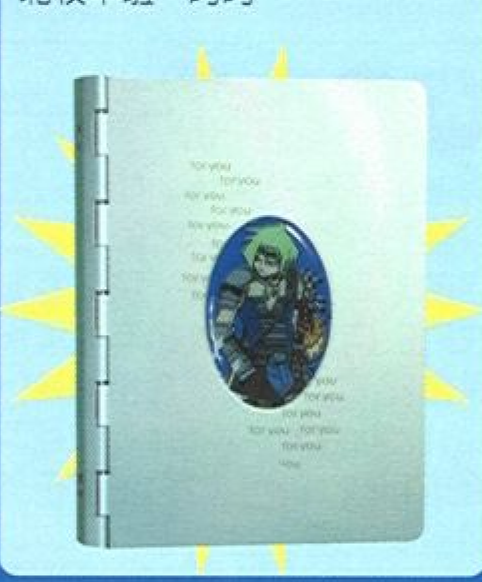
C.阿雷斯典藏萬用手冊

10名 說起被遺忘的勇者，相信看過連載的國民們都對他的事跡略知一二了，我們這阿雷斯，可是史上最滄桑、最莫名奇妙的勇者啦～～有這麼值得紀念的東東，快用力把回函寄回來吧～



D.藍斯洛典藏萬用手冊

10名 人氣直直往上升的藍斯洛，儼然成為連載漫畫的男主角啦～老編知道有很多美眉寫信給小藍哦～真不公平啊～哼哼˜˜老編決定把小藍放逐到塞北牧羊啦˜呵呵˜



167期國民大獎 得獎名單公佈

A.人因科技 操盤手 10名

台北市	台北縣	李炯伶	唐婉玲	台南縣
廖婉婷	陳威志	王韻嵐	彰化市	陳震哲
林美吟	林柏宇	苗栗市	張哲榮	邱德勝

B.人因科技 神鳶光學滑鼠 10名

台北市	顏如君	郭仁豐	彰化縣	胡浚宏	荊正芬
藍慶斌	戴鈴倫	彰化市	陳昭彥	吳榮爵	林季衡
台北縣	台中縣	吳庭妮	高雄市	高雄縣	

獎品規格以實物為準　規格若有變動將另行告知　得獎者須自付贈品稅。





皇家畫室

人文薈萃，創造潮流的藝術家重鎮

畫室公告

歡迎來到皇家畫室，在這裡是王國中所有功力高強的畫師發揮的天地。只要各位畫師提起筆，將你的作品（最好以明信片大小）寄到高雄郵政18-69號信箱，或是E-mail到leaflet@swm.com.tw（電腦檔最少要800*600，存成TIF檔或JPG檔）要記得清楚的寫上姓名、地址、電話等詳細的聯繫方式，只要能夠登上畫室展覽，不僅能獲得一定數目的金錢及經驗值，你更有機會奪得「畫家賞」大賞，甚至成為自創流派的一代宗師喔！

ps.本畫室投稿作品概不退還

S幣公告

有些讀者在投稿時，並未附上真名，以至於我們這邊無法寄送，以下列出目前未寄發的清單，請這些畫師們趕快附上自己確實真名及地址，以“皇家畫室S幣索取”為標題，mail至spitz@unochina.com或郵寄明信片到高雄郵政18-69號信箱，否則將無法領到屬於自己的S幣歐。

159期：初雲,水藍色の橘子,修依,Alien
160期：Tian,柳生絮
161期：吃米的蟲,虹君,蟑螂,紫嵐
162期：楓,嵐
163期：Charlotte,David鋒
164期：Derekm
165期：小噗
166期：嵐　167期：羽



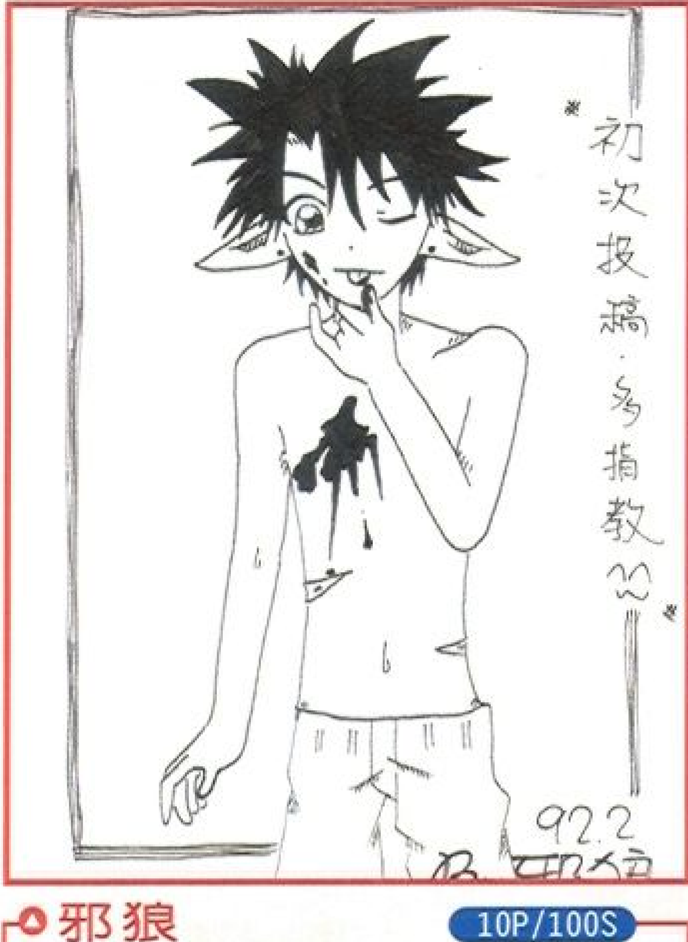
阿千 10P/100S

愛耍酷的奇犽



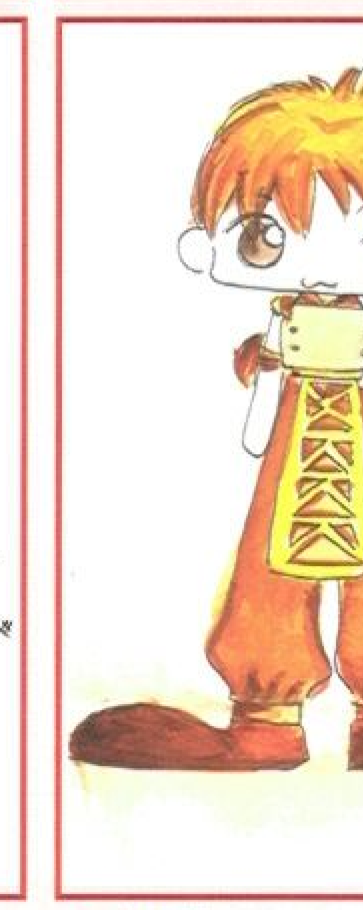
雪芙兒 10P/100S

是要制裁什麼呢？



邪狼 10P/100S

哇……受傷了，還好吧？





伊薰 10P/100S

好可愛的初心者 ^^



華林 15P/150S

多采多姿的蕾蕾公主



小金魚 15P/150S

戴著頭巾的帥哥也不錯看

初次投稿!^^

03.2.10. Aya.

Aya 15P/150S

歡迎妳來皇家畫室 ^^



Future 15P/150S

戴帽子的美女真不錯看



罪影 10P/100S

軒蘭 10P/100S

zator 10P/100S

JS 10P/100S

Allen 10P/100S

易音 10P/100S

Shing-Ping 10P/100S

夜楓 10P/100S

紫楓櫻・嵐 15P/150S
這貓女真可愛^^

顥雨亭 15P/150S
天使帝國 3 表現得不太理想，可惜了


S.R.
5P/50S
瑪克舒
5P/50S
Su
5P/50S
Fairanko
5P/50S
謝雅華
5P/50S
櫻粟
5P/50S
麗月
5P/50S
Saowl
5P/50S
陳知之
5P/50S
黃義龍
5P/50S
奇爾
飛瀟
15P/150S
話說很少遊戲主角是戴眼鏡的……ㄏㄏ
廣告森林
Jen
10P/100S
女神與Ｉ董是一組奧義的組合啊



仙境傳說 中區嘉年華會　玩家群聚同樂共創仙境

第一幕

頂著炎炎夏日狠毒的太陽，小喬來到了台中廣三 SOGO 一館，雖然說難得來到台中很想好好的給他進去瞎拼一番說，不過這一次可不行喔！這次來到台中是有特殊任務的，因為目前最火的網路遊戲仙境傳說，正在此舉辦嘉年華會，小喬要去給他好好採訪一下啦！

哇！這是怎麼一回事？百貨公司的門口怎們不見了？人山人海的場面真是令人感到超級壯觀啊！這些都是仙境的玩家耶！果然不愧是現在王國內線上遊戲數一數二的霸主啊！只見這些熱情的 RO 玩家們，拿著儲值完畢的儲值卡忙著兌換 RO 的T 恤，並熱烈的搶購現場的各種周邊商品，大家搶得熱鬧非凡。這些 RO 的周邊都好可愛喔，小喬也忍不住的買了許多說。


RO 的周邊都很可愛，令人愛不釋手。

人山人海的現場，足見 RO 的魅力驚人！

第二幕


五大闖關區排隊的人潮洶湧。

緊接著呢，小喬忽然發現有一大堆熱情玩家們正在排隊說，原來現場舉辦的闖關活動已經開始了。闖關活動共分為五個部分，分別為：波利寵物蛋、瘋兔寵物蛋、小豬寵物蛋、溜溜猴寵物蛋與狸貓寵物蛋等五個闖關區，每個闖關區都會安排一個玩家的考驗，像是把青蘋果投入波利的嘴裡、玩家扮演瘋兔用嘴巴接住關主丟的花生米…等等的。只要玩家順利的闖關成功，就可以獲得 RO 的周邊商品，並且能夠參加虛擬寶物的抽獎活動。現場只見可愛的玩家們紛紛認真的參與闖關考驗，或七手八腳的把青蘋果塞到波利嘴裡，或東倒西歪的接住花生米，真是玩的不亦樂乎呢！當然，由他們認真的表情也可以看出，RO 的周邊以及虛擬寶物，其魅力真大喔！


這位玩家的精神可嘉，當然過關了啊！

仙境傳說



第三幕

隨著闖關活動接近尾聲之後，舞台活動也正式展開了！在主持人的一聲令下，現場玩家們為了能有機會獲得RO的大獎，紛紛快速的把RO的T恤給穿上身，一次數千人將RO的T恤穿上身的場面，真是太壯觀了！小喬雖然參加過多次的遊戲活動現場，也從來沒有看過說，RO的玩家真是太可愛了！在迅速的抽完剛開始的小獎項之後，緊接著智冠科技的王俊博總經理以及廣三SOGO的總經理現身在舞台上了！智冠的王總在現場表示，看到中部那麼多熱情的玩家支持RO，他非常的感動，同時他並也承諾以後在北中南三區，會多多舉辦類似的活動，讓喜愛RO的玩家能共聚一堂，分享RO的快樂。

上千人同時穿上RO的T恤，真是奇觀啊！

第四幕



玩家們把紛紛把麻繩綁在自己腰上。

緊接著在現場，開始了RO紅包大放送的活動，紅包裡面裝有RO虛擬寶物、RO週邊商品及現金，本來準備由王總等人在台上灑下紅包，讓玩家接住，不過由於現場玩家們實在太過踴躍，在活動過程中怕因為推擠發生意外，因此體恤玩家的王總決定改由發送的方式進行，並盡量的讓在場的每一位玩家都能拿到紅包，皆大歡喜。接下來進行的「口袋情人一線牽」的活動可就是今天的重頭戲囉！原因無他，因為中獎者將可獲得RO中的頂級虛擬頭飾：天使髮夾及惡魔髮夾。只見現場玩家們紛紛將由台上傳下來的麻繩綁在腰間，然後由在台上的貴賓們隨機拉出五位玩家，得到夢寐以求的虛擬頭飾。這些幸運兒真是太棒了！天夾及惡夾耶！看的小喬羨慕的口水都留出來了。



王總與夫人共同為RO玩家們抽獎增送。

第五幕

接下來後續的活動也很有意思，叫「當波利遇見瘋兔」。簡單的說就是要現場玩家選擇波利或瘋兔，然後分站兩邊，再由工作人員擲出骰子，選錯邊的就淘汰。持續進行到最後只剩一名玩家時就是優勝者了！在經過不下十次的選擇之後，我們的優勝者終於產生，獲得頂級虛擬頭飾一個。小喬真是佩服這名玩家，怎麼那麼聰明啊？！每次都選對。接下來在舞台上陸陸續續的舉行了喝蘿蔔汁、吃蘋果等活動，也從剛剛的抽獎箱中抽出了五個大獎，只見得到獎品的玩家個個欣喜若狂，而沒抽到的玩家則惋惜不已。就在這樣的心情中，精彩的嘉年華會活動就在玩家的熱情支持下結束了！看著熱情玩家人群久久不散，小喬也暗自下了決定，下次RO的活動也一定要來給他支持一下的啦！



為了天夾及惡夾，玩家們紛紛選邊站好。



就是這個幸運兒最後勝出，拿走寶貴的天夾。

封神 ONLINE 北中南全省走透透～萬里尋歌神

第一幕


封神 ONLINE 大手筆的贈送活動令人敬佩。

最近遊戲廠商的活動是越辦越大，非得要搞得沸沸揚揚的才像在辦活動一樣，不過這個活動倒是和他們的遊戲蠻貼切的，就是只要到某KTV唱歌就會看到他們家紅紅的麻辣高校生五人組招牌＠＠，你猜對了嗎？就是現在正在送機車的封神 ONLINE 啦！這次3/29 他們在北中南三區分別舉辦了三場封歌神的活動，現場比賽的人個個都有備而來的樣子，唱得嘴角都是口水，大家果然為了獎金10000元而拼了老命，在炎炎的太陽下演出一段段另人為之動容的加油戲碼！而且聽說三場所選出來的冠軍可是會在小嫻主持電玩節目中一決高下呢，不知道會不會挑起北中南三區的青年學子們激烈爭鬥呢！


太陽把代言人麻辣高校生烤焦嚕！

第二幕

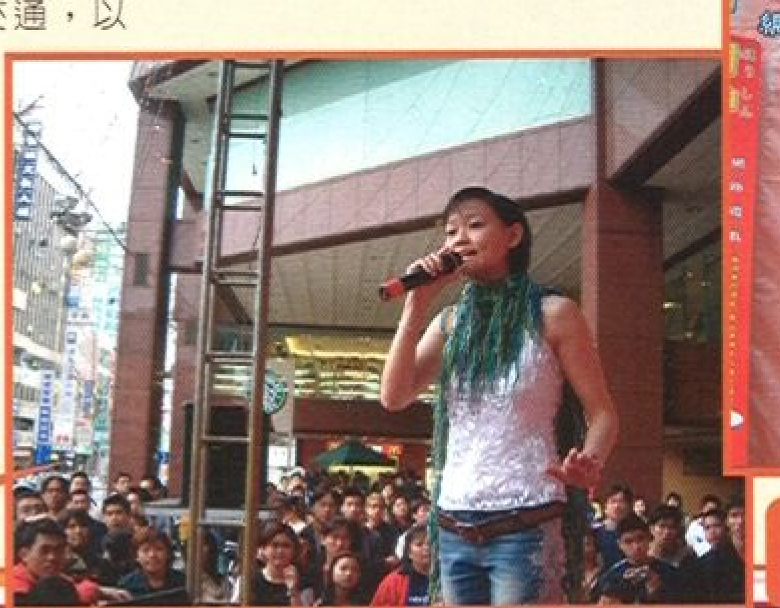
真的是走過、路過、不錯過呢！只見在歌唱比賽的現場，一堆人擠著跟封神 ONLINE 的代言人拍照、簽名，不過廠商也給他粉聰明，一定要現場的人購買封神產品才可以跟偶像做近距離接觸，這時候你就會看到一堆窮窮的人含著淚看著心目中的偶像跟有買封神產品的人高高興興的快樂簽名＋握手，然而他們只能用力的用手中僅有的相機，努力的捕風捉影～真叫人想流一把傷心的淚＋鼻涕。在台中地區比賽中，還有一坨人假裝是自由時報的記者在那邊猛拍照，真是夠了！厚……..太不道德了拉！！


現場也舉辦了簽握會，有許多人參加喔！

南區前三名與麻辣高校生合影！

第三幕

在台中的比賽現場，小喬也給他來到中友百貨現場採訪一番。跟高雄比起來，台中真是一個英雄豪傑聚集的激戰區勒，光報名者就接近40人，演唱者更是個個拼實力、拼人氣，大大小小的啦啦隊都擺開陣仗為支持者加油！有的人唱歌簡直就像原唱者，真是讓人如痴如醉，連中友百貨都派糾察隊過來指揮交通，以免交通受阻，真是場子太熱嚕！不過由於評分標準包含了個唱本身外，還包含了造型及台風，所以得獎的人一定必須全部具備～平均分配！所以前三名都超勁爆的呢！！小喬個人是非常欣賞第三名的參賽者拉！因為該名女子唱的一首綠光勁爆的先把上衣脫了！大家眼睛吃冰淇淋～清涼一下，精神為之一振呢！真是把我們女性的風采表露無遺！


中區第一名～他也是封神的電玩美少女第一名呢！

歌唱投入的中區第3名！

遊戲劇場

遊戲活動現場重現

新天上碑 武林試膽大會　凌空虛道真實體驗

第一幕

有玩新天上碑的玩家們都應該知道，在遊戲中有一招叫「凌空虛道」的絕招，是可以讓玩家們飛起來的輕功特技。這可是新天上碑中人人都渴望學到的絕世招式喔，可惜要學到「凌空虛道」不僅是努力就可以了，還要有運氣才行。講這麼多，跟這次的活動有什麼關係嗎？當然有了。本次億泰利多媒體，為了歡慶新天上碑一週年，特別在京華城舉辦了玩家武林試膽大會，真實體驗「凌空虛道」的高空彈跳活動，讓不管有沒有在遊戲中學到的玩家，都能在現實生活中一嘗「飛」的滋味。



高空彈跳現場真是太刺激了！

活動開始前主持人當然先進行一下訪問囉！

第二幕

小喬最喜歡在百貨公司舉辦的活動了！早在活動未開始之前，小喬就先到百貨公司內逛逛，好好給他瞎拼一番，不過沒想到抬頭一望竟然發現有許多的玩家早早就在10樓象限平台排隊等候了！上百名玩家一起排隊等候跳樓，真是給他佩服的不等了！很快的在小喬還逛的意猶未盡之時，現場活動就給他展開了！首先當然先來一場精彩的歌舞表演，接著新天上碑的玩家就一個個的上場施展凌空虛道囉！這些熱情的玩家其中最特別的，莫過於第八伺服器～浮雲萬里的聶蝶了！因為與女友同練一個遊戲人物而相知相惜，現場高空彈跳跟林姓女友求婚，站在12層樓高的彈跳台上，聶蝶在說出〝高空彈跳只為妳跳，嫁給我吧〞後即縱身躍下，展現空中求婚英姿，全場加油聲不斷，博得了熱烈的掌聲，相信這種特別的求婚方式，一定終生難忘又別具意義；另外現場一位民視電視台的記者，由於本身也是天上碑玩家，所以帶著攝影機彈跳出任務，除了可以得到801武器又可以全程錄影，這種精神實在令人感佩。



這就是以高空彈跳求婚的玩家，愛情真偉大！

第三幕

身材火辣健美的活動主持人于捷以及馬國畢，則是除了負責緩和現場緊張刺激的驚險氣氛之外，也被邀請表演高空彈跳，美女于捷站在高台上足足周旋了5分多鐘，最後在教練的勸說下，挾著驚叫聲終於奮勇跳下，更為活動增添了些許緊張氣氛；馬國畢則展現了大家尚未發現得才藝～高空彈跳空中旋轉3圈的高超特技，令整場嘖舌稱奇。活動至晚間9點鐘結束，由於報名玩家實在太多，億泰利表示為了讓玩家都能盡興，所以決定只要完成高空彈跳的玩家就送801武器，其他來到現場完成報到手續但由於時間因素未能完成高空彈跳的玩家，皆可獲得801防具，《新天上碑》高空彈跳～武林試膽大會在賓主盡歡的歡樂氣氛下圓滿落幕！



身材火辣的于捷一躍而下的英姿。



現場兩位主持人也被拉下場高空彈跳。



軟體與硬體的相互結合

《天堂 2》跟顯示卡晶片研發商 Nvidia 密切合作

NEWS

以網路遊戲《天堂》聞名的韓國遊戲開發商 NCSoft 最近宣布已和國際顯示卡晶片研發商巨人 Nvidia 達成了一項合作協議。

根據該協議，雙方不但會在技術和市場等多個方面展開合作，而且 NCSOFT 即將推出的電腦網路 RPG 遊戲《天堂 2》(Lineage II) 也將會為 Nvidia 最新的顯示晶片 GeForce FX 作最佳化，屆時使用 GeForce FX 顯示卡的玩家在玩《天堂 2》時將可以得到最佳效果。

這已不是 Nvidia 公司第一次和電腦遊戲合作，之前他們曾和 SQUARE 達成類似的協議， SQUARE 的網路遊戲《太空戰士 XI》的電腦版也為他們的顯示片做最佳化。

《天堂 2》雖然現在還沒正式公佈準確上市日期，但一般預計將會在今年上半年推出。





萬衆矚目

PS3 將使用特製 DVD？

SONY 於 3 月 31 日公佈最新人事報告，其中遊戲子公司 SCE (Sony Computer Entertainment) 的社長久多良木健從 4 月 1 日開始將擔任 SONY 總公司的副社長一職，以後將會兼任負責網路服務部門和遊戲部門的管理工作。

久多良木健一直有『PlayStation之父』的稱號，他執掌 SONY 遊戲部門以來，不但使 PS 主機擊敗任天堂的 N64 和 SEGA 的 SATURN 成為新的家用遊戲主機霸主，而且其後繼主機也一直力壓微軟的 XBOX 和任天堂的 GAMECUBE 主機，為目前家用遊戲主機當之無愧的老大，並為 SONY 帶來巨額的財政收入，其業績可圈可點。

此外，有報導稱，除了掌管網路服務部門和遊戲部門，並加強兩個部門之間的協調外，久多良木健還會主管次世代 DVD 格式技術——藍光 (blue laser) 技術的開發工作。據稱，藍光 (blue laser) 技術將會使得現有的 DVD 光碟可儲存幾倍於現在普通 DVD 容量的資料，並會和 CELL 處理器 (SONY 、 IBM 和東芝現在聯合研制的中央處理器) 一樣將會用於 SONY 下一代的遊戲主機 PS3 中。

NEWS

未演先轟動！

魔戒三部曲電影尚未上映，遊戲已經開發中？

雖然目前Electronic Arts目前尚未正式公佈，但據IGN公佈的新聞指出，目前EA正在開發《魔戒三部曲》(Lord of the Rings：Return of the King) 的製作工作，同時這款《魔戒三部曲》的遊戲風格將採取與前作相類似的玩法設定，讓玩家再度體驗『魔戒』的非凡魔幻魅力。



據消息指出，目前預定由開發《魔戒二部曲》與『Freekstyle』的 Hypnos Entertainment 開發製作《魔戒三部曲》的 NGC 與 PC 版本。另外據該公司開發者表示，目前他們也正在物色資深軟體工程師一起參與 PC 與 NGC 版《魔戒三部曲》的遊戲開發小組，另外《魔戒三部曲》也將在 5 月於 Los Angeles 所舉辦的 E3 (Electronics Entertainment Expo) 大展中展出部分畫面，玩家屆時不妨就拭目以待吧。



NEWS

武俠角色扮演遊戲

2003年.6月預定上市

幻想三國誌

世紀 Q版大勝戰

幻想三國誌現在強力徵求Q版人物，由幻想三國誌的主角群（姬軒・姬霜・貂芷・糜香・百玥・虞冰・燕起）中，任選您喜愛的主角一人，繪製其Q版人物造型，自由發揮，做成彩色圖稿，人物設定可以參考幻想三國誌官網（ http://www.uj.com.tw ）。

最後評選的關鍵，由宇峻科技先選出 3張最 cute的作品，成為 1-3名的候選人，並公佈在宇峻的網站，再經由玩家的票選後，依照人氣排名，票數最高就是我們的第 1名了，想成為超人氣的得主，趕快拿筆畫下您心目中的主角，最可愛的幻想三國誌 Q版人物就等您來完成！

第 1名除了可得到獎金外，您所設計的 Q版人物還可在遊戲中現身哦！（宇峻保留修改權利，使風格與遊戲相符）



設計研發製造

USERJOY

宇峻科技股份有限公司

UserJoy Technology Co.,Ltd.

無妄之災？

SEGA否認將被微軟、EA收購，股價重新下跌

雖然SEGA已經宣布將會和日本柏青哥街機硬體商SAMMY合併，但前段時間又傳出了微軟、EA還在繼續和SEGA交涉商量收購事宜的消息，受此消息影響，近年來一直狀態低迷的SEGA股價一度出現大幅度的反彈，曾創下一天內上升15%的佳績。

但在最新一期的亞洲華爾街日報上，SEGA就証實否認了這些收購的可能。據SEGA發言人表示他們現在既沒有微軟、EA收購的打算，他們也沒有收到對方提出的類似計劃，因此類似的談判事實上根本就沒有在進行中。



相反，SEGA表示他們和SAMMY公司的合並正在順利進行中，而前幾天宣布在北美分公司裁減20%的員工正是合併計劃的一部分。

受SEGA否認收購傳聞的影響，SEGA的股價重新下跌，當天跌幅超過5%。



生死轉換舞台！

《生死格鬥》電影版今年開拍，明年上映

傳聞已久的《生死格鬥（Dead or Alive）》電影版終於有了最新的消息公佈。Impact Pictures和Constantin Films証實將會把TEMCO著名的遊戲系列《生死格鬥》改編為電影，而Mindfire Entertainment也會參與製作。



Impact Pictures根據遊戲改編的電影現在還有《Driver》和《惡靈古堡2》在籌備製作階段，很明顯該公司已把拓展電子遊戲的電影版市場作為他們的一個很重要的經營手法。

電影預計製作成本將為3千萬美元，初步定位為適合13歲以上觀眾，據稱將會有遊戲裡的四名女角在電影裡登場。至於故事方面，製作者希望能保留遊戲的精髓，但就會編寫全新的故事，以吸引更廣層面的觀眾。

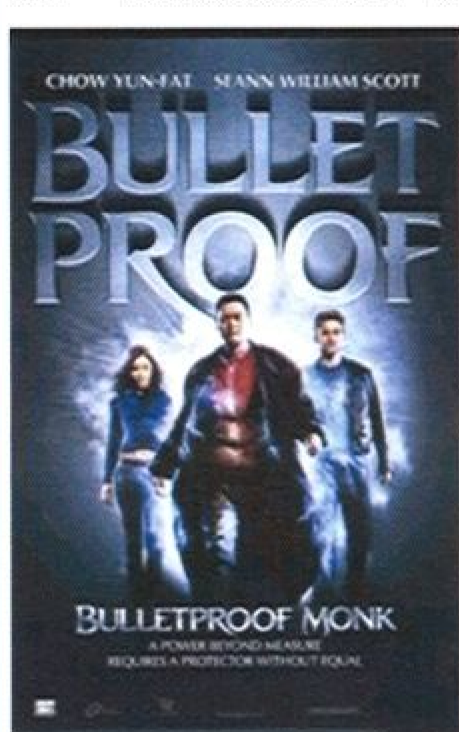
此外還有消息稱《生死格鬥 4 》也會參加下個月的E3大展，並會在明年和電影版同時推出。

電影遊戲結合又一樁！

Empire簽下電影《防彈武僧》遊戲製作權

Empire Interactive已經簽下合約，守住了《防戰武僧（Bulletproof Monk）》電影的遊戲製作權。

遊戲將會以MGM上市電影中的劇情，一個無名僧侶悄悄保護一只神祕的卷軸，卷軸上有以古經文刻寫的武功秘笈，蘊藏無比強悍的力量，如今武僧正積極物色高徒，將經卷傳承下去。某天，終日無所事事的街頭混混阿卡，陰錯陽差從歹徒手中將武僧營救出來。在阿卡對自己今生註定的使命覺醒之前，武僧得一路帶著阿卡，加上一名通天性感女神偷，聯手對抗企圖強取豪奪神祕經卷的歹徒。



遊戲將交由英國的Mucky Foot Productions製作，先前推出的作品包括《刀鋒戰士2》和《刀鋒邊緣》，預計在今年的聖誕節於PC和所有次世代平臺推出。

破壞神繼續發威

《暗黑破壞神2》1.10更新檔最新消息

Blizzard已經在官方網站上面公佈了另一批《魔獸紀元（World of Warcraft）》中的生物，都是準備吞掉大意冒險者的凶猛敵人。每一種生物都公佈它的動態以及相關的音效。



另外，Blizzard創辦人Chris Roper也表示他們將會在五月份的E3展期間，公佈《暗黑破壞神2》1.10版的更新程式，據稱這個版本將會重振這款經典遊戲的雄風，全面更新遊戲內容。重新設計的項目從怪物、裝備到玩家的技能無所不包，只有遊戲章節和職業保留原狀。另外，Blizzard也開放了歷久彌新之《星海爭霸》1.10版的更新程式下載。





第·一·款·萬·人·線·上·策·略·遊·戲

三國策 online

www.3GOonline.com.tw



真正的兵法

刀弓槍騎四大兵種供你差遣；仙妖幻魅四大法術任你施展。士氣高低、訓練度多寡、兵種相剋、將特長都是決定勝負的關鍵，讓你充分體驗兵法戰略及調兵遣將的鬥智感。

絕對的戰略

除了正面迎敵、側面擾亂、背後突襲、調虎離山、切斷補給、真假主力、埋伏偵查、外交攻略....等傳統戰略外，你還有機會創造出更不一樣的戰爭策略。

熟悉的古戰場

有白帝城爭奪戰、烏巢爭奪戰、祁山之戰等史上知名戰場作為主地圖，三國風華立刻重現。

多元的遊戲方式

有新手互動教學、新手練習區等小規模地圖供新手累積積分使用。還有赤壁之戰、官渡之戰、巨鹿之戰等大規模地圖供老手施展策略廝殺戰場用。亦有武將單挑等PK模式讓喜歡PK的玩家體驗馬上打天下的快感。



宏碁戲谷2003年隆重推出

封閉測試招募中 www.3goonline.com.tw







Blizzard大動作

封殺作弊帳號10萬多個

Blizzard官方網站發表了一份特別聲明，宣布已對大批《魔獸3》和《暗黑破壞神2》的作弊帳號進行了封權處理。

聲明表示，戰網（Battle.net）上《魔獸爭霸3》和《暗黑破壞神2》這兩款遊戲的作弊情況日益嚴重，為了表明與作弊軟體抗爭到底的決心，Blizzard決定永久性地封掉一批帳號，其中《魔獸爭霸3》帳號1萬2千個，《暗黑破壞神2》帳號13萬1千個。同時還對7000個CD-KEY進行停權一個月，1000個《魔獸爭霸3》CD-KEY進行永久停權的處理。那些多次違規的用戶，其Battle.net CD-KEY將會受到永久停權的處罰。



Blizzard表示以後將會繼續對戰網用戶進行嚴密的監察，雖然對採用這種極端的處理手法感到遺憾，但鑒於作弊軟體已從整體上嚴重地影響到了這兩款遊戲的遊戲性，因此Blizzard以後還會繼續採取更嚴厲的措施打擊作弊行為。

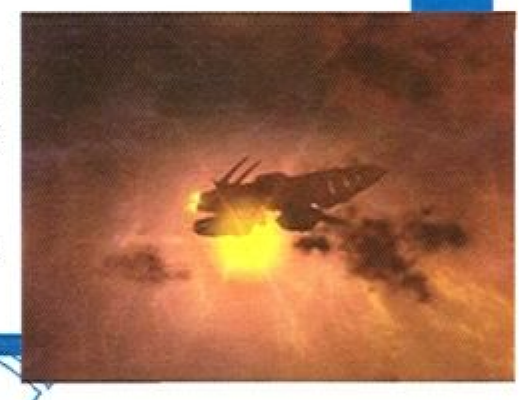
最後，Blizzard希望戰網玩家能支持他們的工作，並再次公佈作弊舉發郵件hacks@blizzard.com

《銀河飛將》製作人最新力作

微軟《Freelancer》相關消息

這款《Freelancer》遊戲是微軟公司歷時數年的科幻大作，由著名的《銀河飛將》製作人Chris Robert再度出擊，遊戲帶有豐富的未來宇宙觀，美術效果優異的遊戲畫面。你將扮演一名商人，在以未來太空時代為背景的世界冒險，利用太空貨船交易賺錢，進而參與各種事件、任務，其中包括合法交易、走私、與海盜、敵人戰鬥等範疇。最神奇的是，遊戲號稱即使你不做其它事情，故事的背景還是會持續下去，遊戲中的人物會自己繼續旅程、交易，讓其中的世界持續營運。

配合新的3D加速引擎與良好的美術設計，這款遊戲的視覺效果部分達到了當今遊戲的極致，包含戰鬥中船體的掉落、射擊的火光、3D貼圖質感，遊戲中的場景、動畫，在在都有一定的水準，真實感很高。由於遊戲已經開發了很長的時間，它的長處並不是3D技術上領先，而是良好的美術設計，製作小組善用配色的巧思，都是視覺上突出的功臣。



這款遊戲除了前面提到的單人遊戲外，也支持多人遊戲，玩家可以連線進行遊戲，還可自訂部分的武器功能，進行船體的昇級等動作。

女性同胞站起來

IGDA鼓勵女性加入遊戲開發行列

BBC新聞報導，美國國際遊戲設計師協會（IGDA）已成立女性電玩遊戲開發委員會，聘請業界的女性遊戲設計師參加，計畫到2005年時將業界女性電玩遊戲設計師的比例提高到40%，並開發女性玩家會有興趣的遊戲，打開女性電玩遊戲的市場。





與會人員認為，全球電玩遊戲業年產值達300億美元，去年全球經濟不景氣，電玩遊戲業營收照樣成長了10%，但由於電玩設計師多是男性，因此設計出的遊戲也是針對男性觀點，與會人員都同意，當消費市場80%的鈔票都掌握在女性手裡時，女性遊戲市場應該受到重視。



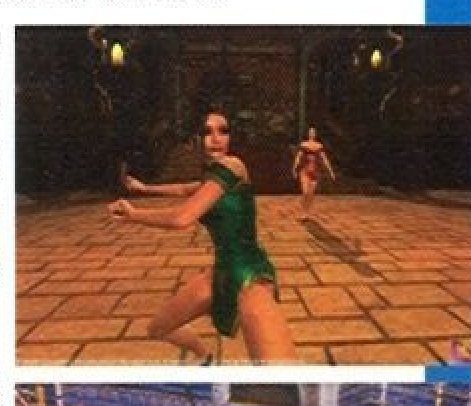
印地安納瓊斯再度現身

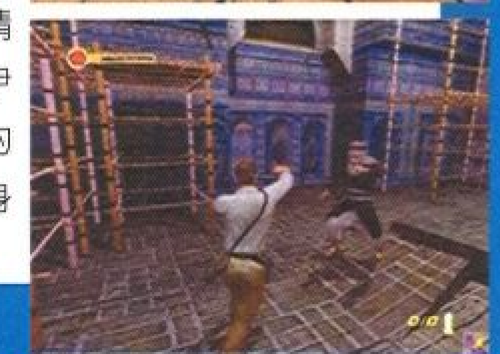
《法櫃奇兵：王陵再現》最新消息



電影「法櫃奇兵」離上一次第三集上映已經十年以上，配合電影第四集開拍，LucasArts工作室也在最近推出新的法櫃奇兵系列遊戲《法櫃奇兵：王陵再現》（Indiana Jones and the Emperor's Tomb）。這款遊戲由美商藝電代理發行。

此次遊戲採用新一代的3D繪圖引擎開發，屬於3D動作冒險遊戲。除了精采的打鬥動作之外，妥善運用瓊斯博士的招牌武器：左輪手槍及皮鞭，才有辦法順利進行遊戲。場景的繪圖及設計都非常精美，不管是錫蘭的叢林、伊斯坦堡的水底宮殿與香港的致命街頭都會讓玩家有置身其中的感覺。







iwaver
www.iwaver.com.tw
決戰五月天　全面免費開放試玩
決戰
伊卡路斯
www.icarus.com.tw
比天堂更接近天堂　比暗黑更黑暗
史上最激◆科幻團P
ONLINE GAME
樂透好運到!
贏得價值NT$500,000
超人氣休旅車SOLIO就等你拿
上網www.icarus.com.tw等你喔
註冊來玩 就有機會
去過未來太空城堡嗎？伊卡路斯的科幻太空華麗風格絕對讓你目不轉睛
組個軍團的好處多多，還能養一堆嘍嘍，這下連走路都有風了
比起單人PK，數百人互K的大型軍團戰更是刺激呢！
服務信箱 | service@icarus.com.tw
客服專線 | 02-2346-5377
pmi 聖典科技　聖典科技股份有限公司
台北市110忠孝東路五段550號5樓
Pleasure means i-waver.
速至www.icarus.com.tw 遊戲下載
i世代遊戲達人

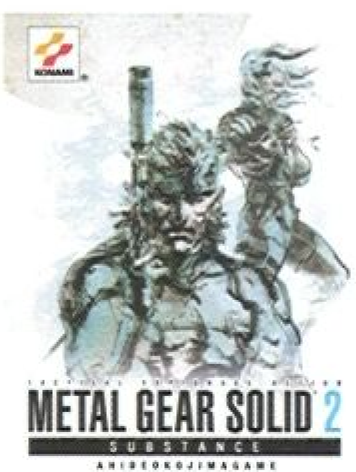
KONAMI 2002年大豐收

財政年度遊戲軟體出貨2千萬

日本KONAMI公司宣布他們2002財政年度（2002年3月-2003年3月）間遊戲軟體出貨數突破了2千萬套，這是KONAMI公司連續兩個財政年度都到達了2000萬套以上的出貨量。



KONAMI在日本國內市場一共有800萬的出貨量，受在日韓地區舉辦的世界杯的足球熱潮影響，KONAMI的《Winning Eleven 6》、《Winning Eleven 6 FE》取得了不錯的銷售量，而一向持續熱賣的系列遊戲《實況棒球9》、《遊戲王》系列、《幻想水滸傳3》、《潛龍諜影2-真實之影》等也都有不錯的銷售成績。



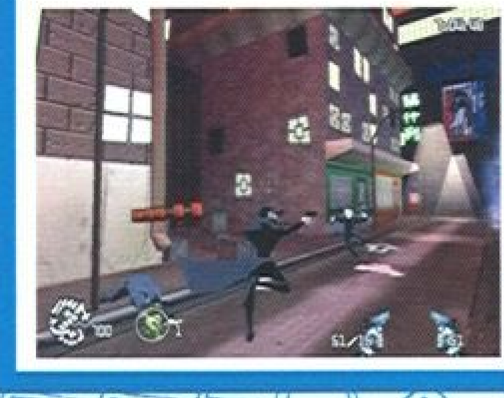
此外，《遊戲王》系列在北美地區大熱，足球遊戲《Pro Evolution Soccor 2》在歐洲地區也大賣特賣，因此KONAMI在海外市場方面也取得了1200萬套的出貨記錄。

完全美式風格的小馬哥

卡通遊戲《德雷克》最新消息



雖然這款遊戲還沒有正式宣布，Majesco最近為我們展示了由瑞典工作室Idol FX開發的第三人稱動作遊戲《德雷克(Drake)》。遊戲根據同名漫畫改編，整個遊戲風格可描述為吳宇森執導的蝙蝠俠動畫電影，遊戲背景設定在香港，德雷克扮演的角色要去偷取一種能吸活人靈魂並能使死人復活的寶物。遊戲操作混合了快節奏戰鬥和物品收集元素，德雷克可使用槍械、刀劍、特殊技來攻擊敵人，而且經常可手持雙槍開火，有點小馬哥的味道。德雷克目前計劃年底發售。





太空戰士11美術班底加持

韓國成人網路遊戲《A3》大熱

《A3》這款全3D MMORPG是由韓國ACTOZ研發，是一款18禁成人專屬的線上遊戲，所以在宣傳方面就是以電影般的方式呈現。這次A3的廣告海報會如此受歡迎的原因是，海報之精美讓人無法聯想到這是全3D線上遊戲的廣告。A3女主角Redyan的設計是ACTOZ重金請到製作太空戰士11的美術班底來製作，海報所呈現出來的高品質與女主角性感的神韻，讓這張廣告海報可稱為藝術品。

此外，ACTOZ還與韓國的EMI發行A3遊戲原聲帶，讓A3成為在韓國第一款擁有主題曲的線上遊戲。耗時一年，製作費上千萬的這張A3遊戲原聲帶同名為：A3，魔法般的愛情，共有14首曲，邀請到8位韓國的知名歌手共同參與錄音。配樂部份則請來配製過電影第五元素的倫敦交響樂及蘇聯交響樂一起參與錄製。除了音樂之外，A3還與知名金飾店配合，將遊戲中女主角Redyan所配帶的飾品具體化，成為遊戲的周邊商品，讓玩家除了在遊戲中可看到之外，更可以在現實中滿足收藏的欲望。



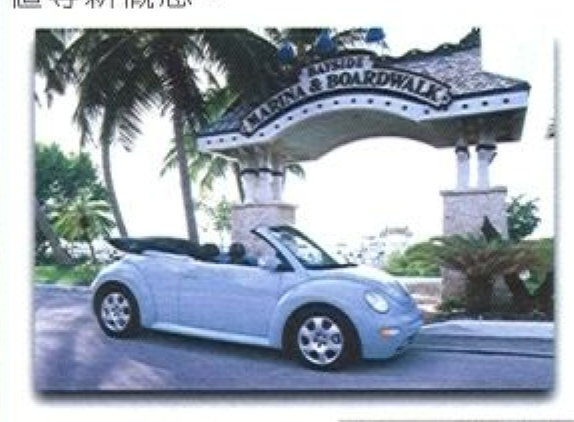
要上路！先上遊戲！

Volkswagens使用《GT4》遊戲引擎開發訓練軟體

據財經媒體報導，德國著名汽車製造廠商Volkswagens將和著名遊戲廠商Polyphony Digital合作開發一款簡化、訓練版的《GT賽車(Gran Turismo)》遊戲軟體。

據報導，該遊戲將會使用現在正在開發中的PS2版《GT賽車4》引擎開發，並沒有公佈推出日期。而據介紹表示，這款軟體並不會公開發售，Volkswagens汽車公司將用這款軟體訓練他們的汽車新手用戶駕駛技術。

《GT賽車》系列是遊戲界裡最具盛名的賽車遊戲系列之一，正在開發中的《GT賽車4》將會加入車輛損耗值等新概念。






新
天上碑
崑崙仙境
2.10版
青衫震崑崙 红緞攝仙境
青海雪景地圖 / 夢幻等級武器 / 仙術魔王怪物 / 嶄新攻城方式 / 友善新手任務
M ETEL
M-etel Co., Ltd
WIN
全家遊戲網 www.pfamily.com.tw 24小時客服專線：(02)2948-9899
© 2003 Copyright M-ETEL Multimedia Co., Ltd. All Rights reserved

SQUARE和ENIX公佈合併後的LOGO

王國之心與DQ、FF成為新公司支柱

SQUARE和ENIX兩家公司正式合併成為新公司Square-Enix後，社長和田洋一（前任SQUARE社長）接受了路透社的訪問，談到了新公司未來的發展規劃，並表示《王國之心（Kingdom Hearts）》系列以後將會達到和《太空戰士（FF）》和《勇者鬥惡龍（DQ）》系列一樣的高等級，成為新公司的支柱力量。

和田洋一表示除了《王國之心2》已在開發中外，他們現在還在和迪士尼（Disney）方面就這個系列商量長線發展計劃，該系列的前途將是非常光明的。此外還表示SQUARE將在本財政年度推出7款遊戲，而ENIX也會推出12款遊戲。合併新公司以後將會每年推出大概20款遊戲，一直到2005年新主機推出後再決定新的戰略目標。

和田洋一對2005年下一代主機的推出期望很大，他希望到時各大遊戲主機廠商能改革其商業模式，從而導致第三方的開發廠商也進行變革，促進遊戲產業的發展。而SQUARE和ENIX之所以選擇合並正是為了屆時的變革做好準備。至於近期內會否和其他公司再作合併，和田洋一表示尚沒有這樣的打算。

SQUARE ENIX™

米老鼠也來插一腳

迪士尼公司加強對遊戲市場的開發

迪士尼公司在消費者產品部下，新建立了一個Buena Vista遊戲小組。這個遊戲小組同時也將負責開發互動式的兒童益智遊戲，研發以電影電視內容為為主題的遊戲，以及圖書相關道具。

這個小組的組長是Graham Hopper。Graham Hopper還兼任向其他遊戲公司授權和合夥出版遊戲的職務。他同時也負責製作遊戲道具，以讓公司相關的部門瞭解遊戲的開發。小組將要發行的第一個遊戲是《Tron 2.0》。這個遊戲的內容是根據1982年的一部電影改編的，描寫的是電腦駭客的冒險經歷。

與迪士尼公司形成鮮明對比的是FOX娛樂公司，目前同意FOX將旗下的電腦遊戲開發組移交給Vivendi遊戲公司。Vivendi遊戲公司通過數月的競標，終於如願以償地得到了FOX公司的遊戲部，和所有尚未開發完成的互動式遊戲專案。FOX互動式的遊戲取材於電影和FOX拍攝的電視劇等。同時，Vivendi公司還想得到FOX公司遊戲的版權。



窮人最愛的休閒活動

玩遊戲為美國低收入家庭的主要娛樂

美國調查機構Jupiter Search針對美國10歲左右年齡層遊戲玩家作的調查最近公佈了結果。

調查顯示，美國13-17歲層次的玩家中，低收入家庭的兒童平均每周花在遊戲上的時間達到了個9.7小時，而高收入家庭的少年每周則為6.5小時，分析認為因為缺乏開車兜風和舉行派對的條件，因此玩遊戲成為低收入家庭孩子的首選。



調查還顯示，低收入家庭的孩子大概有60%還在玩著以前的遊樂器，而高收入家庭只有37%沒有購買新世代的遊樂器。而除了收入不同的玩家有差別外，男女性別的玩家對遊戲的態度也有很大的不同——95%的男生每個月至少玩遊戲一次以上，而每月遊玩遊戲一次以上的女生只有67%。

PS2能撈繼續撈！

分析家認為PS3要到2006年才能推出

在國外媒體CNN最近的一次財經報導中，綜合了部分遊戲產業分析員和業界巨頭的意見，得出分析結論認為，雖然SONY方面之前已明確表示將會在2005年就推出PS2的下一代主機，但或許情況並沒有那麼樂觀，下一代遊戲主機看起來也許要到2006年才會正式推出。

幾周前，曾有來自台灣地區的報導稱PS3將會在今年就會正式公佈，明年就會推出，但SONY很快否認了上述報導，堅持他們的下一代主機將會在2005年推出。

CNN的分析認為預測PS3、XBOX2和任天堂的下一代主機2004年推出的人士太過樂觀，而從現在的市場形勢看來，下一代主機推出日期的最大可能應該是2006年。因為目前PS2還在市場上熱銷，而且勢頭不減，SONY甚至到現在還沒有將其繼續降價的正式宣布。而且，DC的失敗經驗也使得各大廠商引以為戒——DC主機雖然搶先推出強佔市場，但在機能全被競爭對手摸透的情況下，SONY的PS2主機一旦推出，DC馬上兵敗如山倒。因此相信SONY在目前PS2還佔據著市場大部分分額的情況下，不會輕易搶先推出他們的PS3主機。而其他廠商有著SEGA DC的前車之鑑，也不會貿然充滿地推出新主機。

SEGA自行開發官方大型模擬器

正式公佈全新的遊戲租借系統——B-CLUB

這個租借系統事實上就是一個SEGA自行開發的官方大型模擬器，寬頻用戶玩家可以在上面下載SEGA SATURN主機和MD主機上的大量經典遊戲並在PC電腦上玩，SEGA會收取每款遊戲300-500日圓的費用。

B-CLUB首批支持的遊戲包括有《Sonic X》、《NiGHTS》、《鐵甲飛龍2》、《刑事快打》、《Sonic3》、《雀風5》、《電車DE GO》、《Ultra上海》、《光明力量》1-3章、《Puyo Puyo》等等。

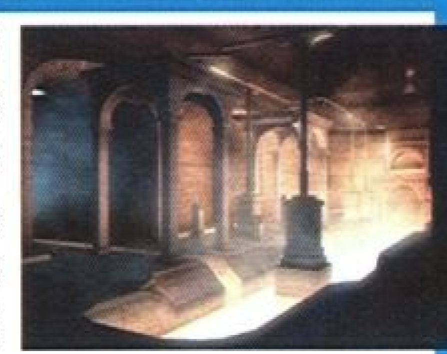
SEGA著名遊戲製作人中裕司親自出席了B-CLUB的體驗發表會，在現場遊玩了SATURN經典名作遊戲《NiGHTS》(飛天幻夢)，並對其表現大加讚賞！並且還表示將會推出GAMECUBE版《SONIC經典合集2》(Sonic Mega Collection 2)，而GAMECUBE版《SONIC大冒險DX》也會收錄10款移植自SEGA手掌機GameGear的《SONIC》系列遊戲，包括有：



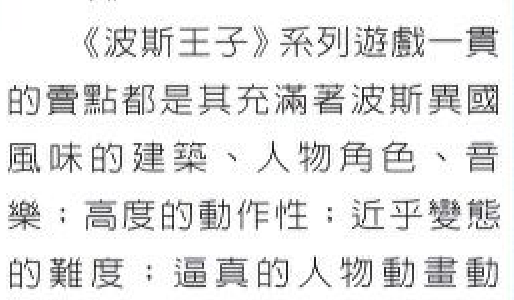
- Sonic The Hedgehog
- Sonic The Hedgehog 2
- Sonic & Tails
- Sonic & Tails 2
- Sonic Labyrinth
- Sonic Drift
- Sonic Drift 2
- G-Sonic
- Tails Sky Patrol
- Tails Adventure

波斯王子橫跨所有平台

《間諜遊戲》原班人馬復活經典遊戲



Ubi Soft宣布將會製作經典動作遊戲《波斯王子》最新作《波斯王子：時之砂》(Prince of Persia：The Sands of Time)，遊戲將會在目前所有的平台上推出，製作人員不但包括有該系列的創始人Jordan Mechner，還包括Ubi Soft的Montreal studios，他們最近的力作就是好評如潮的《間諜遊戲(Splinter Cell)》。



《波斯王子》系列遊戲一貫的賣點都是其充滿著波斯異國風味的建築、人物角色、音樂；高度的動作性；近乎變態的難度；逼真的人物動畫動作。自從1990年首次作為電腦遊戲推出以來，深受動作遊戲玩家愛戴。其前三作遊戲累計也達到了超過300萬套的銷量。

我們對於Montreal studio這個世界著名的開發團隊為我們的波斯王子開發新作感到非常振奮，並相信這將會造成《波斯王子》這個品牌的一次飛躍。』

Activision與Valve宣佈合作

預計發行《戰慄時空》模組《Day of Defeat》



Activision與Valve宣佈他們的合作關系，讓Activision得到這家曾經製作過《戰慄時空(Half-Life)》名作公司的全球發行權。包括預計在五月份上市，運用Valve《戰慄時空》技術所製作的下一款遊戲《Day of Defeat》。



《Day of Defeat》跟《絕對武力(CS)》一樣，是在《戰慄時空》主程式下使用的MOD。遊戲設定在二次大戰的多人連線第一人稱射擊遊戲，玩家回到1994年西歐戰場，扮演同盟國或是軸心國的士兵。玩家可以選擇不同的角色並使用真實的武器應戰。



讓你過足柯南的上癮

《CSI：犯罪現場》讓你身歷其境



Ubi Soft宣布他們已經將美國CBS受歡迎的電視影集《CSI：犯罪現場(CSI：Crime Scene Investigation)》改編成PC冒險遊戲。玩家將扮演拉斯維加斯的犯案現場探索小組，與探員Crissom一塊進行各方面的偵察工作，解開一連串的謎題，並將犯人繩之以法。



遊戲題材相當新鮮，並且都是根據美國警方真實案例所改編而成，玩家在遊戲的進行當中將覺得身歷其境。整個遊戲過關後，你也會對於警方的辦案以及蒐證過程相當清楚，想成為柯南千萬不要錯過。



尼爾斯廣場 王國國民討論時事的聚會場所


NCSOFT



“來去一陣風 攻擊無影蹤”

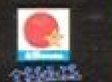
春雷甦醒沉睡天堂的風龍
終結冬眠，BOSS級怪物-風龍-林德拜爾蓄勢待發・・・

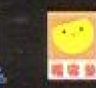


天堂人物造型滑鼠墊

{天堂•亞丁王國 登峰造極（尊爵包） 頂級尊爵品味價/369元
揮霍權勢的巔峰榮耀。登峰造極的極致成就}

- 亞丁王國2.01c改版遊戲光碟 & 瓦解瞬間秒殺的極速挑戰，擊潰反王呼風喚雨天下我獨尊！
- GASH儲值點數150點 & 回饋玩家優惠儲值，尊爵體驗頂級享受，攻略天堂任我行！
- 巔峰霸主完全擒王指南 & 完整揭露不為人知的闖關秘笈，血盟擊敗反王的必備工具！
- 天堂人物造型滑鼠墊 & 天上掉下來的禮物，天堂人物顯靈下凡，陪你闖蕩天堂路！







NCSOFT

NCsoft corporation. www.ncsoft.net

Have a good GAME!



·新魔幻 RPG· ·全3D線上遊戲·
史上第一
跨伺服器PK線上遊戲
首創跨伺服器競技場功能，身處不同伺服器，
也可以共同在競技場裡齊聚冒險
雙享包
建議售價
NT$49元 HK$18
CRONOUS
聖戰
【內含】 聖戰-遊戲光碟
聖戰典藏版使用手冊
聖戰10天免費暢遊帳號*2組
新品上市!!
全省便利超商均售!

千·呼·萬·喚·終·於·登·台·！



全面開打 免費試玩！

會員開放申請中！ www.cronous.com.tw

開·創·你·的·新·魔·幻·冒·險·旅·程·！







超精緻華麗全3D

畫面精緻華麗，體驗真實臨場感受!



千種個人及團體任務等你挑戰!





超強道具組合系統

打造個人專屬武器防具!

界面操作簡單易懂

操作界面簡易，立即輕鬆上手！





高緊密社群系統

創建軍團、拜師收徒共享經驗值!



客服信箱：cronous@twindex.com.tw 客服專線：02-66381133、客服傳真：02-66380606






PC
CD
ROM
鬼武者®
中文版電腦遊戲軟體
新型態戰國求生動作遊戲
七大特色：
1. 金城武首度擔任遊戲男主角, 配音並參與遊戲製作
2. 神話與史實交織的豐富劇情: 織田信長成為「魔人」的設計
3. 創新的戰鬥技巧: 一擊必殺技的華麗動作, 吸取幻魔魂魄的「鬼之籠手」加速主角攻擊力
4. 源源不絕的幻魔們考驗男主角戰鬥能力
5. 隱藏要素豐富增加遊戲耐玩度
6. 遊戲榮獲日本白金殿堂獎與美國CG動畫大獎
7. 氣勢磅礡的戰國時代古樂配音, 音樂製作動員300人合
CAPCOM
EA



展示王國強勢石盤的展覽館









你們兩個這麼快就去玩過了？

幻想三國誌



研究製造所：宇峻科技　販賣流通所：智冠科技
遊戲類型：角色扮演　科技需求：未定



預定推出日
2003年6月

三國題材一向是國民們的最愛，也因此有關三國的遊戲實在是多到不勝枚舉。一向以製作大型RPG受到國民們喜愛的宇峻科技，在連續的武俠作品之後，也選擇了有關三國的題材投入新遊戲《幻想三國誌》的研發。不過這一次他們將呈現出完全不一樣的三國風情？喜歡RPG及三國的人，可千萬不要錯過喔！

既陌生又熟悉的三國劇情

上古時期，黃帝、炎帝、蚩尤三大勢力原本相互抗衡、共締和平：後卻因炎帝勢力的沒落，而導致黃帝、蚩尤雙雄爭霸，烽煙四起。最後，兩人相約於涿鹿，在一場驚天動地的大戰後，一切底定…。蚩尤一族從此消失無蹤，黃帝以仁德之政統御萬民。然而，戰爭並未就此結束。今世，鮮血、征戰、殺戮與野心，再度在戰亂紛呈的三國拉起開端：而一切的緣由，竟只因為一段上古未完的宿命糾葛，以及被歷史遺忘的兩個人…

《幻想三國誌》的主角姬軒，其父母在八年前離奇失蹤，之後便由智者徐庶與妹妹徐虹代替他父母之位，照顧著他與姊姊姬霜。一日，卻因一場莫名的致命追殺，將原本生活單純的姊弟拋向混亂複雜的戰爭時代。姬軒為逃避追殺離山之後，他的旅程依舊步步危機。在過程中，他與貂芷、糜香、燕起、虞冰、溫青以及千年狐狸百玥相繼結識，進而相知相惜：這背景迥異的七人，一起在勢力傾割的亂世中，依靠自身的能力與判斷，一一通過接踵而來的考驗。朋友、情人、現實與理想，在交錯複雜的愛恨情仇中，他卻只能選擇一種立場。在決定自己的道路之時，一場延續上古的恩怨及宿世的無奈正悄悄地展開………



姬軒初會常山趙子龍。

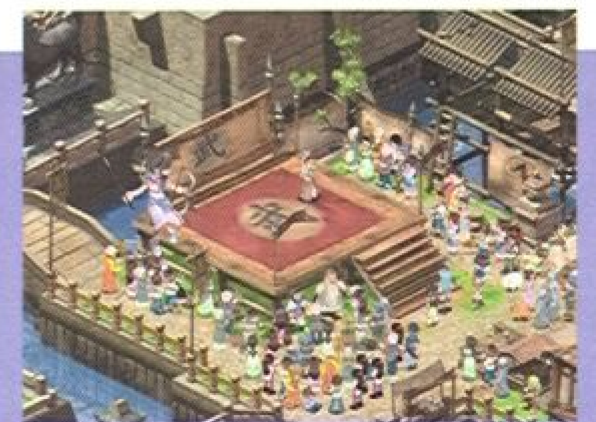


因被追殺而導致徐虹重傷。

更加精細的多重結局與情侶配對

《幻想三國誌》為求劇情的張力表現，將採以單線式劇情的進行方式為主，但在這個前提之下，依舊保持了宇峻的製作傳統～多重結局。以往的做法僅止於做情侶的配對結合，而整體劇情的變動不大。這一點幻想三國誌在劇情的處理上不同於以往，隨著玩家的決策及做法不同，將在遊戲中產生二種截然不同的劇情及結局，但是請大家不要擔心，宇峻最受歡迎的情侶配對培養的玩法還是存在的，究竟哪一種才是玩家心目中的完美結局，這就得看個人的喜好了。







以2D局部放大縮小運算的方式，模擬出類似3D運鏡的特殊效果，所展現出的過場劇情非常的有說服力，這就是《幻想三國誌》新開發的『劇情鏡頭模擬效果』！

新手、老手都適合的系統設計

《幻想三國誌》在戰鬥系統的設計上，在富有戰術應用的核心之下，大幅將所需要的思維給單純化了，即使是初學者的玩家，也不用因為害怕複雜的思考方式而望之怯步了。由於戰鬥時的敵我出手是完全即時的，除了提昇緊張感之外，還大幅加速了戰鬥的節奏，在你體驗完遊戲之後，你將會發現，遊戲中並沒有讓你耗時間等待出手的地方了。

那對於新手來說，是不是會因為手忙腳亂而導致敗陣連連呢？這點就不用擔心了。遊戲中開放了難度的選擇及戰鬥的計時喜好。不習慣即時戰鬥的玩家，則可以選擇『回合』制，慢條斯理的做出正確的判斷。而喜歡重口味的老玩家，則可以選擇『半即時』及『高難度』來享受緊湊的刺激感。不過，嘿嘿～當然選擇不同的難度，就會有不同的報酬啦～



遊戲中的唯美場景—神仙湖。

眾人參與博望坡之戰，危機重重！

熱鬧生動的戰場NPC互動

一般ＲＰＧ的戰鬥中，通常只有敵人和我方角色一來一往相互套招，而在《幻想三國誌》的戰鬥裡，還多加了戰場的圍觀ＮＰＣ，更增添了戰鬥的真實感。

在戰鬥中如果出現了圍觀的ＮＰＣ（人、動物、敵人都有可能），他們可不只是看熱鬧這麼單純，這其中隱含了與玩家互動的機制喲！

在戰鬥中玩家所使用的攻擊招式分成很多種作用力，如：衝擊、震動、斬切、強風…等，如果這些作用力的波及到旁邊的ＮＰＣ，就有可能會產生互動。例如在襄陽城中，主角姬軒與貂芷的比武大會裡，就會有許多圍觀的群眾於戰鬥中吆喝起鬨，進而惹火咱們的女主角：貂芷。而在戰鬥過程中玩家所使用的招式如果波及到旁邊的路人，將可見到這些無辜的百姓被主角給打飛。別以為這些路人被玩家打飛就沒事了！運氣好的，你或許可以趁機撿到路人所遺落的珍貴物品，運氣差的啊～可是會惹火路人慘遭圍毆，受到意外的傷害喲！

比武大會上有群眾圍觀。



觀眾被姬軒所使用的劍法之劍氣震飛！





幸運的撿到觀眾掉下來的寶物。

主宰戰鬥中流勢的陣形系統

在《幻想三國誌》的戰鬥中，如果能夠察覺敵我的攻勢流向，正確的使用陣形應對，將可以主宰整個戰鬥的優勢，甚至可以在相當危急的險境中來個大逆轉。

陣形的發動，就是要改變目前我方的攻防效果；而每個陣形，都有著特殊的效應，例如防禦陣形、攻擊陣形…等。陣形發動後一定會帶來相對的優勢，相對的，也會帶來某種程度的缺陷弱點。

陣形所帶來的攻防效果可分為『全體』及『個人』二種層面。所謂的全體效應，指的便是我方全體的統一效應，例如：狼牙陣的全體效應是【攻擊１０％加乘】。而個人的效應，指的便是陣內每個位置的附加效果。一般的主視窗中，玩家可以自由檢視陣形中每個位置的攻防效應，再仔細調整我方人物所待的最佳位置。例如：狼牙陣的雙牙部位，將可提昇【３０％攻擊，５０％速度】，而後排首部位置，則是【防禦下降２０％，速度下降５０％】。這個時候，你便可以將攻擊力高的人排在雙牙的位置，專司輔助的角色就排在首部位置，但要注意的是，此時位在首部的角色將變得更加脆弱，所以在攻擊的同時，保護該人物便是另一項重點。

陣形的發動是有門檻限制的，通常的門檻限制來自於我方人數。例如：狼牙陣是一個【三人陣】，則姬軒必需在我方人數高於三人時才能使用。而一旦沒有防守好，使我方人數存活人數低於三人，則陣形就會崩潰，所有的附加效應將會消失。所以，愈高級的陣形所需的門檻人數愈高，（四人陣、五人陣、六人陣），所附加的效果就愈高，但是相對的，陣法的維持也就愈不容易。

陣行實例詳解

一字長蛇陣

啟動門檻人數：三人以上

功能：如長蛇般一字而立，主攻擊之陣。後排之人將其能力輸導於前排之人，故愈前排之人的攻擊、防禦能力將愈是增加，但後排之人的能力卻被大幅的剝削而脆弱不堪。如果遇上了攻擊單體的敵人，易攻也易守。

魚鱗陣

啟動門檻人數：四人以上

功能：此陣發動後如鱗護住脆弱魚身般，強化防禦能力，陣內的人如受攻擊，將可獲得某種程度的抵免，只是如此優勢必需拿大幅度的速度來換取。值得一提的是，處於陣外的人雖不受陣形保護，但受陣形反噬之故，速度將有更多的下降。

狼牙陣

啟動門檻人數：三人以上

功能：如狼之雙牙，以迅速及準確的動作捕殺獵物。前頭的二人（雙牙）攻擊可獲些微的加乘，而速度則是大幅提昇。但後排之人（狼首）的速度將大減，攻擊力也微幅的減低。整體來說，攻擊次數可明顯增加，且在戰鬥中有一定的機率將附加『先制』的優勢。

龍牙陣

啟動門檻人數：五人以上

功能：將狼牙陣提高修練到某種程度後，但可進化為龍牙陣。和狼牙陣相同，此陣仍以快速打擊為主要功能，牙尖之端的人，攻擊及速度將可獲得巨幅加乘，依序向牙根處遞減。要特別注意的是，位於陣外的人將異常的危弱，防禦能力將降至非常可怕的程度，不可不慎。

破邪之陣

啟動門檻人數：四人以上

功能：引四方之靈氣為盾的奇特陣法。於陣內的所有人術法攻擊、防護能力將有所加乘，但是必需犧牲某種程度的物理攻擊能力來換取這樣的優勢。需注意的是，此陣發動之後，於陣內的所有人將可獲得相當高程度的異常狀態抵抗能力。

背水陣

啟動門檻人數：五人以上

功能：對無後退之路的士兵來說能激發出無所匹敵的勇猛士氣。受高度士氣的振奮影響，所有人的攻擊值將有巨幅的修正，但是相對的，受傷的程度也有相對的加乘。此陣適用於肉搏打擊，不是你死便是我亡的局勢使用。



高度組合變化性的晶魄系統

《幻想三國誌》的遊戲中，每個敵方人物都帶有『晶魄』，這些晶魄都具有不同的能力，只要將之鑲進適合的裝備之中，便可以發揮作用。裝備可分為『武器』『頭具』『甲冑』『靴子』及『裝飾品』。每個晶魄可以鑲崁的部位、大小、及形狀也不同。在鑲崁時要注意裝備上洞的大小及形狀，如果跟晶魄相符合，便可以鑲於其中而得到其能力。而如果裝備上的晶魄之洞夠大，還可以鑲上許多個晶魄哦。鑲崁及拔除的功能，玩家可以隨時在主介面的部份進行，但要注意的是，晶魄的拔除必需要損害自身的精元，功能愈強大的晶魄，所耗損的精元便愈高，這點在晶魄分配上必需要加以注意。





鑲崁晶魄要注意裝備晶魄之洞的大小是否適合。

可以同時崁上兩個以上的晶魄加強更多能力。

戰術策略應用的埋伏&支援系統

三國是個戰亂的時代，也因此有很多大家所崇拜的軍事謀略家都集中在這個時代，這些謀略的要素，《幻想三國誌》當然是不會輕易的放過的。遊戲中的埋伏和支援效果，通常都是連鎖存在的，例如在博望坡一戰之中，諸葛孔明為了抗曹軍南征新野的十萬大軍，在博望坡早已佈下了天羅地網，希望能以最小的力量擊退強大的曹軍。而受命引曹軍入陷阱的主角們，在一路上都能看見孔明預佈的乾材及火藥，而在曹軍尚未完全進入埒伏之地前，玩家必需小心不要觸發這些埋伏的物件，所以戰鬥起來也格外的吃力。

待孔明一聲令下時，玩家便可以發出信號，讓蜀軍以火箭引燃周圍火藥，引發埋伏效果。而中了埋伏效果的曹軍，將不定時遭受火焰的追加攻擊，這種即時的逆轉感覺，在一般的遊戲中是感受不到的。那是不是只要一發動埋伏之後就可以逆轉了呢？其實不太一定，有些埋伏的發動必需配合時機的條件，例如赤壁船戰，如在孔明尚未祭起東風時，引發火攻，就會因為風向的關係而回火，我方將遭受到巨大的逆勢。



而在遊戲中，玩家常常會接受其它人的協助一起對抗敵人。例如姬軒姊弟二人在出古松林之時，遇上天若宮的圍剿，此時出現了寧生門人的助拳。在戰鬥中，玩家將不定時看到寧生門人主動發動援助攻擊，對玩家來說簡直是如虎添翼，很明顯就可以感覺到戰鬥的流勢走向。另外，玩家要是完成了某些任務之後，便會得到一些軍令符，只要在戰鬥中使用，一樣可以叫出該國軍隊發動援助攻擊，但是該戰鬥之後，軍令符就會收回。所以，要是遇上了棘手的戰鬥，就大方的祭出軍令，搬出援軍來支援吧！



四周佈滿了火攻的陷阱，千萬要注意喔！



必要實用軍令符可招來援軍相助。

吞食天地online

▶ 研究製造所：中華網龍　▶ 販賣流通所：中華網龍
▶ 遊戲類型：萬人線上RPG　▶ 科技需求：P-166 MMX、32MB RAM



預定推出日 2003年7月

由同名漫畫所改編而成的RPG經典大作『吞食天地』，相信大家一定都並不陌生吧？經過了中華網龍一年多的精心策劃，跨越單機版與網路遊戲間的障礙，終於讓『吞食天地ONLINE』在今年暑期於網路遊戲平台上登場！各位玩家是不是已經做好準備？要來好好的體驗一下這款懷念的正統RPG大作，領略一下與一般網路遊戲完全不同的『吞食天地ONLINE』了呢！



荀采

涿郡人，字女荀，為司徒荀爽之女，為人聰敏多才藝，精通醫術，因父母逼婚，不得已逃離家鄉、飄盪江湖。

喚起十年回憶的單機冒險鉅作，線上復活！



身處黃巾賊營，要選擇加入？還是要成為討伐黃巾賊衆的大英雄呢？

『吞食天地』不管是在紅白機、大型機台與PC單機版上都有著極受歡迎的人氣度，除了人物畫風上的獨具魅力以外，改編自三國題材的原創故事，也十分地受到大家的喜愛！『吞食天地ONLINE』承襲了前系列作中的精采長篇劇情，並將其增加成為數多達上百篇以上的分支劇情，更豐富了『吞食天地』在〝ONLINE〞中多變化的自由性玩法，玩家在遊戲中將會有許多不同的選擇與多變化的劇情走向。目前完成度中已設定出來的，就已有上百位酷炫的三國名將，將在遊戲中與玩家結伴同行！喜愛三國背景題材與懷念正統RPG已久的玩家們，今年暑假千萬別錯過這款由中華網龍所強力推薦的年度大作『吞食天地ONLINE』哦！

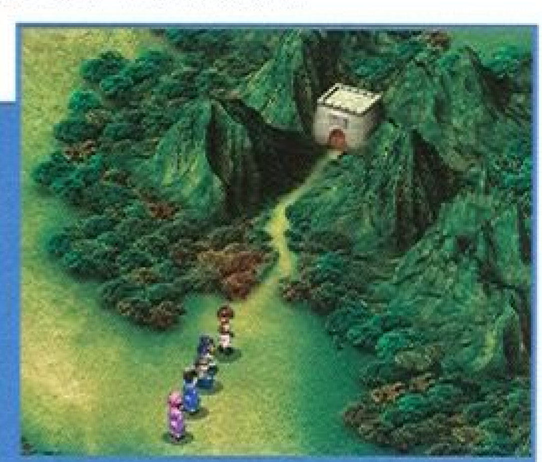
結伴成行，顛覆另類三國看你囉！

『吞食天地ONLINE』是一款以幻想三國時代為背景的正統RPG網路遊戲大作，內容敘述各路豪傑英勇奮戰的故事。配合著企劃小組所規劃的簡單操作介面，讓玩家都能夠不看說明書也都能輕易的上手。

遊戲中玩家將扮演由現實回到三國時代的普通學生，身負齊聚三大聖靈之力的神聖使命，在接連不斷卻又多變化的旁支情節所引發的劇情下，玩家並不會有盲目練功卻不知所謂的乏味感。貫穿了魏、蜀、吳以及黃巾賊等三大勢力劇情，多元式的遊戲主軸使玩家有更多的選擇，玩家並不一定要去進行以劉備為主的路線劇情，也許玩家本身對黃巾賊勢力情有獨鍾，也能經由事件的觸發而加入黃巾賊黨，發展出截然不同的新頁歷史。

既然來到了這個群雄割據的三國時代，如果還只是想一個人獨行天下豈不是太可惜了嗎？於是遊戲中獨創的「捕捉系統」就可以發揮讓玩家統領將領的作用了，不管是有名或是無名的武將，遊戲中登場的NPC角色都可能成為你的夥伴，每個角色都有不同的技能，而且可以 加以培育，你可以捉村姑、少女編成一個「晚安少女組」，或是找各種商店老闆來個「黑店阿郎俱樂部」，這些夥伴不但能在戰鬥時助你一臂之力， 還可以帶著他們一起逛大街，讓你過足當老大的癮喔！





經由挑選而身富重任的玩家，在有限的線索下找尋聖靈之力的蹤影。

全新超Q版風格的『吞食天地ONLINE』

雖然是沿襲了『吞食天地』的遊戲風格，但是在『吞食天地ONLINE』中為了使遊戲玩得更有趣，以及團隊中互助合作重要性的突顯，在遊戲系統上可是做了相當大幅度的改變，造型上也以企圖改變三國題材刻版印象的Q式風格來展現，讓玩家能有對三國歷史全然耳目一新的感覺！接下來就讓我們來看看『吞食天地ONLINE』中到底有什麼讓玩家全然不同的新改變！

多變玩家角色造型 

玩家角色的外觀一開始就有多種造型可供選擇，除了日後可讓玩家任意打扮角色的各式裝備服裝之外，玩家於遊戲之初設定角色時，從髮型、膚色、甚至是配件等細部都能隨意自由搭配，可以組合出上百種以上的不同造型，每個玩家都能夠擁有獨特的角色，完全不用擔心會有多胞胎、穿制服的情形發生。

善用聖靈特技無往不利！ 

聖靈特技是引用地水火風心五大自然力量所施展出來的強大力量，各屬性皆各有特色、作用也不盡相同，除此之外也具有各屬性間的相生相剋關係存在。聖靈特技的總數多達近九十個特技，所能學習到的部分也提供的相當大的自由度，玩家大多數都能夠選擇學習，至於要多樣全能或是要專精某幾樣，就要由玩家自行決定囉！

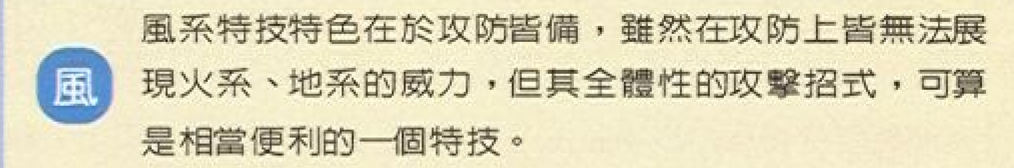


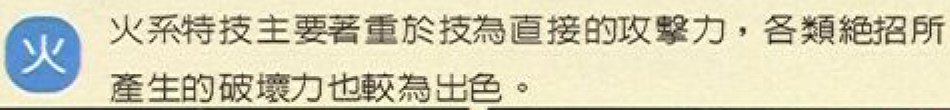
各屬性相剋關係圖

五大屬性


地 地系特技多半是與土木相關的屬性絕招，著重在防禦。

心 心系特技不屬於地水火風四大屬性，和各屬性均無加成相剋關係，包含的種類則較與攻擊上無關，多以遊戲上的生活技能及戰場上的輔助效果等絕招為主，鼓舞、同心等對於提高團隊攻防的招式，也有助團隊在戰鬥中取得優勢的效果。


水 水系特技著重在治療補血方面的特技，攻擊較弱，但其中也有冰封這一類的狀態攻擊對改變戰局也相當有用處哦！


風 風系特技特色在於攻防皆備，雖然在攻防上皆無法展現火系、地系的威力，但其全體性的攻擊招式，可算是相當便利的一個特技。

火 火系特技主要著重於技為直接的攻擊力，各類絕招所產生的破壞力也較為出色。







除了以破壞力為主的特技攻擊外，屬於冰封術這類能使敵人動彈不得的狀態類攻擊，也往往能讓戰況逆轉哦！

注重團隊的回合制戰鬥系統



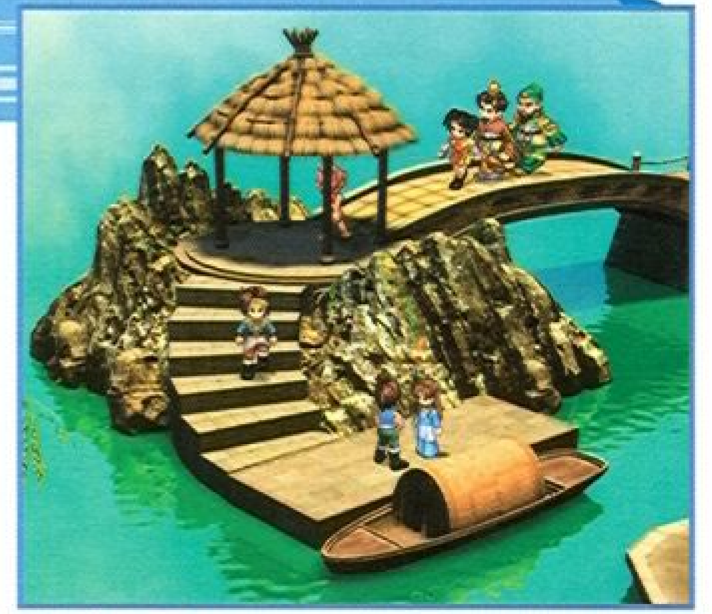
在以往的網路遊戲中，玩家間的組隊對戰場上的效果，往往也頂多是多了幾雙手出來殺敵，但是在這裡可就不會這麼的乏味無趣囉！採用回合制的戰鬥系統，在戰鬥場上所能發生的狀況可是五花八門的，多變化的聖靈特技在戰場上的影響相當的大，由於敵人在各種狀態、屬性上的攻擊花樣層出不窮，同伴間當然也得擔負起治療與支援的角色啦！如果玩家還只單單想靠攻擊力就想在『吞食天地ONLINE』中生存，那…小心啦！可能會吃大虧哦^^”

獨創「捕抓系統」捕抓超Q版活力武將

來到了這個群雄割據的三國亂世，只是自己一個人當然是難以生存的啦！這時候由『吞食天地ONLINE』美術企劃小組，所精心設計各個超〝卡挖伊〞大小武將可就派得上用場囉！除了是家在練功時的最大助手之外，在玩家練功煩悶之時，看看NPC夥伴的逗趣耍寶動作，更能添加遊戲中的樂趣。



連戰鬥中都設計成如此逗趣的畫面。


Q版的可愛造型加上精緻美麗的場景。

仙劍奇俠傳三





研究製造所：大宇資訊　販賣流通所：大宇資訊

遊戲類型：角色扮演　科技需求：Pentium III 733、64MB RAM

預定推出日 2003年8月

沒想到在《仙劍二》推出沒幾個月，大宇又要推出《仙劍三》了！這速度真是令人相當驚訝，一來應該是大陸與台灣兩地分別製作之故，二來也應該是在目前強大的網路遊戲市場壓力之下，連這經典級的名作都得戰戰兢兢地迎戰了。就讓我們來瞧瞧這款經典名作的三代可以帶給我們什麼樣的驚奇吧！

魔尊重樓之草稿

飛瓊神仙客，誤落古桃源

《仙劍奇俠傳三》故事發生在《仙劍》第一代的五十年前，那時侯，李逍遙之父李三思剛剛發出赤子的第一聲啼哭；巫后還是襁褓中的嬰兒，而劍聖，則還沒有拜入蜀山修仙……

事情的起因是從鎖妖塔頂端突然坍塌，封印被解除開始，但是更深層的因果卻要追溯到千年前的神界。「神將軍飛蓬」與「魔尊重樓」因神魔兩界的衝突而屢屢交手，一直難分勝負，兩人逐漸有惺惺相惜之意。

最後重樓提出要和飛蓬在自己發現的一處新仙界中決鬥，一較高下；飛蓬礙於神界天規而猶豫再三，最終經不起重樓誘惑而答允。兩人勢均力敵，比試曠日持久，最終驚動了天庭；天帝派兵捉拿飛蓬問罪，「飛蓬」因感知到追兵將至而分心，佩劍被重樓打落人間……千年之後，飛蓬的佩劍成為蜀山派鎮派之寶——鎮妖劍，飛蓬則被貶斥人間，輪迴成為姜國太子「龍陽」。



龍葵公主之黑白草稿

龍葵公主之彩色稿

此時正值春秋亂世，姜國被鄰國楊國侵略，國都被圍困，「太子陽」召集方士，修造熔爐，循古方鑄造“魔劍”，相傳魔劍一出，江山變色，乾坤逆轉，可挽姜國兵危。半年後，劍未成而城破，姜王、太子陽死于亂軍之中，公主葵跳入劍爐自盡，其處子之血結合無數怨靈令魔劍天成，一時天降血雨，楊軍悉數暴斃，無一人生還，史稱“天劍之變”。自此，公主葵的魂魄長宿劍中，姜國皇宮則毀於戰亂，同魔劍長埋於地下。西晉末年，姜國故宮被發掘，魔劍重見天日，以鬼力擾亂人間，被蜀山第三代掌門俘獲……

光陰荏苒，飛蓬幾經輪迴，成為渝州當鋪夥計一景天。重樓為尋找他來到人間，毀壞鎖妖塔，取得魔劍……

《仙劍三》，未來的經典！

記者：百合之守護/上海報導

訪上海軟星運營總監張毅君

經典的作品，如好茶，外表沁人心脾的芳香和內中愈品愈怡的甘苦，缺一不可。好茶易得，好遊戲難求，自《仙劍》過後，內涵與外在皆為上乘的國產遊戲十分稀有，而在《仙劍二》發售之後，《仙劍三》漸漸浮出水面。各種小道消息也流傳開來。為了瞭解《仙劍三》的開發情況，筆者登門拜訪了上海軟星—《仙劍三》正在這裏緊張製作中。隨後上海軟星運營總監張毅君先生接受了筆者的採訪：

問： 之前有《仙劍奇俠傳三》將在今年暑期上市的消息，時間跟《仙劍二》很近，很多玩家擔心是否由於趕工，劇情會變得很短；因此能否透露一下《仙劍奇俠傳三》目前的開發進度及實際劇情長度呢？

張： 《仙劍三》是在2001年就開始製作，目前已經完成了80%，暑期上市的話，進度上完全沒有問題；所以請大家放心，絕對不會出現為了趕工改短劇情的情況。

亂雲天一角，若水路三千

《仙劍奇俠傳三》採全新的故事，是專案一開始就確定的，這也是《仙劍》之父一姚壯憲一直以來的願望。早在《仙劍95版》發售的時候，姚壯憲面對記者，就闡述了他對《仙劍》後續作品劇情的看法：姚壯憲認為一代的劇情佈局是一個巨大的宿命迴圈，本身是很完整的故事，在一個完整故事的基礎上續寫，並不是負責任的做法，一方面過於商業化，另一方面也限制了企劃創意的發揮。不過由於玩家的要求相當熱烈，製作單位為了滿足廣大玩家的需要，還是在2002年末推出了延續《仙劍一》故事的《仙劍奇俠傳二》，而完成姚壯憲一直以來願望的責任，就落到了《仙劍奇俠傳三》製作群的肩上。

其實一個系列遊戲要持續抓住玩家的心，最重要的是精神的繼承：《仙劍》的核心是美好而永恒的情感，只要將帶給玩家的感覺和回憶延續下來就足夠了。今天的《仙劍奇俠傳三》，也將作為一個承先啓後的作品，為《仙劍》系列開創一個新局面！

▲開發中的標題畫面

▼動畫中的人物模型



十年磨一劍，3D鑄輝煌



▲還在規劃中的遊戲畫面

《仙劍奇俠傳三》使用的3D遊戲引擎，歷時兩年開發完成，其間根據技術的進步和使用的回饋進行過多次重大調整，日臻完美成熟；同時引擎也針對遊戲風格的要求，著重強化了色彩和形體的處理，加入了很多能增強畫面表現能力的技術，如LightMap、柔性皮膚系統、即時粒子系統等等，和《仙劍》所要表現的唯美柔情風格非常契合。引擎在透明貼圖表現，即時光源處理等方面的表現可說是首屈一指。



▲採用3D製作的戰鬥介面



▲與巨大怪物的近身肉搏

對於玩家玩3D遊戲會頭暈的問題，製作群可說是非常重視，並針對這一問題提出了一套解決方案：遊戲中提供玩家最大的選擇權，雖然遊戲引擎有靈活的旋轉和縮放功能，但《仙劍三》卻沒有任何程式預先設置的迴旋和縮放；也就是說，是否旋轉視角，完全由玩家自己決定！這樣一來，玩家甚至可以完全不轉動畫面來玩完整個遊戲，這就是製作單位努力追求的“有2D感受的3D遊戲！”

問：《仙劍三》的劇情是否會延續《仙劍二》？

張：《仙劍三》的背景發生在一代之前，是一個獨立成篇的故事。也許有的玩家會問，這樣子還是《仙劍》嗎？這點我想可以讓大家放心，遊戲仍然繼承《仙劍》的傳統，以“輪迴”為主題表現愛情的永恒；玩家們早已熟悉的鎖妖塔、蜀山，都會在遊戲中一一登場，而且有著不小的戲份，在一代中的某些重要事件的前因後果，也可以在三代中得到答案。

問：《仙劍三》還是一男三女的主角結構？

張：能和主角發生感情糾葛的女性為4名，而加入戰鬥的所有同伴的性別比例為2男3女，因此仙劍三的情感戲是豐富而複雜的；當然還有一些很重要的配角。這次我們在主角及配角的個性設定上都下了很大工夫，相信玩家可以感受到個性為人物帶來的魅力。

問：您剛剛說，一代中的某些重要事件的前因後果在《仙劍三》會有交代，那麼是不是李逍遙的父母也會作為NPC出現呢？

張：（笑）其實有類似問題的人很多，不過這方面我現在還不能透露，抱歉了！

問：姚壯憲先生參與製作了一部分《仙劍二》的劇本，那他有參與《仙劍三》的製作？

張：姚仙一直跟我們一同參與《仙劍三》的製作。《仙劍三》的劇本在去年8月以前就已經基本確定了，所以後來他參與《仙劍二》劇本的後期製作，並沒有影響到《仙劍三》的進度。

唯美引爆，真實浪漫

就美術風格而言，《仙劍三》主要注重兩個特點：一個是如何用3D技術表現出2D的感覺，承襲《仙一》的美術風格。另一個是如何更充分地表現3D特色和引擎的強大功能。《仙劍三》在美術風格上強調回歸原點，就是在3D的技術條件下，重現並傳遞給玩家跟第一代一樣的感覺。

《仙一》的風格比較特別，它是揉合了中國工筆重彩和日式卡通風格而創新出來的獨有粉彩中式卡通風格：粉彩用於3D會感覺不夠鮮明，因此《仙劍三》採用了更加明快的色彩。至於人物的頭身比例，《仙劍三》是完全按照DOS版《仙一》的比例製作的，但是由於3D鏡頭有透視的原因，看起來人物會比較Q一點。

對於如何表現3D特色方面，製作單位將重點放在畫面效果上，比如人物的衣服飾品的透明設計，內衣外衣層疊的精心製作，保證無論鏡頭處於什麼位置，人物都能呈現最美的一面。場景部分注重水、霧、雲海的表現，結合強大的粒子功能，產生仙境般如夢如幻的感覺；迷宮的設計更表現了3D特色，因為《仙劍三》的鏡頭是可以360度無限迴旋的，注重高低起伏、立體交叉的設計，令玩家體會到不凡的真實感覺。玩遊戲的時候別忘了隨時停下來旋轉一下視角，你會發現將身處真實世界一般，領略到無限風光。



大渡口

渝州東南通向嘉陵江的渡口，是具有典型河流階地地形的迷宮。



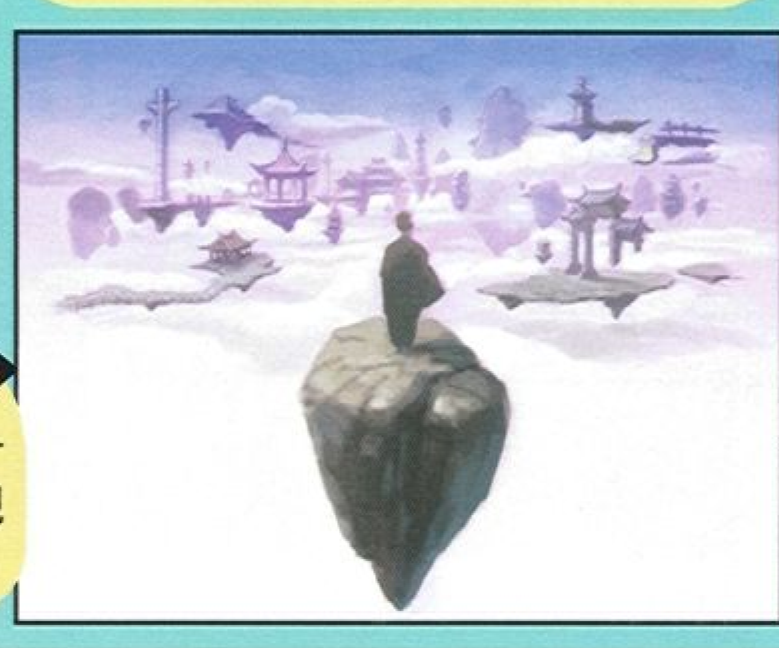
火鬼王大殿

鬼界深處火鬼王的居所，岩漿環繞，酷熱難當。



神樹

神界的生命之源，與神界一同誕生，其果實為新生神的軀體。



新仙界

已知的七十二仙界之外的一處仙界，是重樓最先發現的，並且一直據為己有。

問：這次《仙劍三》使用的是《軒轅劍肆》的引擎？

張：不是的。《仙劍三》是用軟星自己開發的3D引擎，這個引擎開發時間已經超過兩年，經過了大量的技術測試和不斷的改進，也有若干目前最先進的技術；在《仙劍三》開始製作的時候，我們對這個引擎進行了全面的評估，認為它完全有能力製作出世界一流的遊戲，所以才用在《仙劍三》上面。

問：那會不會要求很高的機器配置？

張：目前規劃最低的配置是Pentium III的CPU、64M記憶體、16M顯示卡。在機器要求上，我們比照《魔獸爭霸3》和《絕冬城之夜》的模式，配置高的玩家將可以打開更高的解析度，使用更多的功能；打個比方說，好一點的機器可以支援1024*768的解析度，也能使用即時粒子系統顯示更逼真的天氣效果。

問：有一些玩家不希望《仙劍三》作成3D的，這一點您怎麼看？

張：玩家不喜歡3D的原因有很多，我認為主要是被國內一些3D遊戲的品質嚇到，產生了“恐懼症”。其實3D遊戲一方面要有成熟的技術，技術不成熟的效果無法保障，一定會被玩家厭煩；還有一個因素就是製作人員要有設計感，能夠用心避免3D的劣勢，發揮它的優勢。有了這兩點，才能做出好的3D遊戲。我個人覺得《仙劍三》在這兩個方面把握的都不錯，所以希望大家能夠放心，並不是所有國產3D遊戲都會頭暈的（笑）。



五靈系六界，履雲問仙蹤

說到劇情與前代的關聯，就不能不談到世界觀，五靈珠、鎖妖塔、女媧族、蜀山仙劍派；這些《仙劍》系列的重要表徵物，都會在《仙劍三》的故事中佔據相當重要的位置。仙劍世界觀的核心，就是構築在中國上古神話和先民崇拜基礎上的五靈六界體系。所謂五靈，就是水、火、雷、風、土五種巨大的自然力，他們是維繫整個世界能量平衡的源泉；而在人間，五靈之力被女媧補天遺下的彩石所吸附，成為五靈珠，是人間最強之力。這些在《仙劍一》中已經有充分的呈現，在《仙劍三》中，更成為整個故事的核心。

在介面操作方面，《仙劍三》著重強化了體貼和便利。所有的物品、裝備、仙術和特技都經過了精心的分類。另外還設置了按照價格、按照功能等多種排列方式，令尋找物品的過程簡單快捷。總而言之，《仙劍三》將引領《仙劍》系列的世界觀浮出水面，並帶給玩家一個更宏大，更深邃的世界。

劍塚

姜國古皇宮遺址，歷代多為江湖中人佔據，在江湖中有很多神奇的傳說。

神魔之井

連接神魔兩界的唯一通道，由扭曲空間構成。







霹靂堂

霹靂堂，利用古代墓葬改建而成的地下基地，用以生產和儲備火器。

鎖妖塔 破壞後

鎖妖塔頂，被重樓拔去魔劍後，就成了現在的樣子。

璧山

位於渝州西南的小山，遍佈湖泊與溫泉，是遊戲中的第一個迷宮。



問：剛剛我參觀遊戲的時候看到《仙劍三》戰鬥的畫面，佈局似乎與一代一樣，感覺很親切。戰鬥仍然是回合制的？

張：戰鬥系統延續一代的基礎上有一些變化，有一代的援護，也有新的陣形系統，屬於帶有即時效果的回合制戰鬥。

問：剛剛有看到一張劍的介面，請問那是主角所用的武器？

張：是男主角的兵器魔劍，你看到的介面應該是養成介面。

問：啊！那武器是可以養成的了？

張：（笑）不小心說露嘴了。武器養成具體的情況，我們再過一陣子會詳細公佈的。

問：您最想跟我們的讀者說些什麼或者提些什麼要求呢？

張：要求談不上，只是希望大家對《仙劍三》有足夠的信心，畢竟，所有上海軟星的人員都在同心協力，日以繼夜的製作這個作品；而我們也堅信，這款耗資千萬的作品一定能夠能夠在玩家心中成為不滅的經典。

採訪結束了，在離開上海軟星之前，我回頭看到努力工作的大宇員工，回想到剛才看到的一流水準的DEMO，在加上採訪時張先生自信的笑容，我想，仙劍三，應該是值得期盼的經典。

紅樓續夢 京華風雲



研究製造所：全彩狼　　販賣流通所：智冠科技

遊戲類型：養成　　科技需求：PentiumII300、32MB

預定推出日 2003年6月

所有的紅樓迷都可能對它不甚完美的結局而深深感嘆過，有情人無法成眷屬真是人間一悲，不過現在玩家們有機會可以改變這個結局了！同樣的人物轉換到清末的革命時代，寶玉的未來無論是事業或是愛情，都可以擺脫前世無法自主的宿命，喜歡哪個女孩就放膽追！這一次我們將讓寶玉成為自己的主宰！《紅樓續夢》在蟄伏了一整年後，終於要在2003年6月推出了，喜歡「紅樓夢」的玩家可別錯過！

紅樓轉世 故事再續

故事開始於主角蘇玉衡，蘇玉衡出生時嘴巴裡含著一顆寶玉，上頭寫著【通靈寶玉】四個字，於是，蘇父便將主角命名為玉衡，由於，蘇父總認為玉衡為賈寶玉轉世，遂時常對蘇母三申五令，絕對不准玉衡與女孩子過於親近。玉衡18歲這年，蘇父覺得玉衡長大了，便要玉衡到上海接受西方文化，開始到西式學堂上課，但另一方面，為玉衡請家庭教師，依舊持續教授玉衡四書五經，蘇父希望玉衡能夠考中狀元。一切故事的起源就從玉衡到西式學堂上課開始……



與嬌俏的惜仁一起工作，這是打工時的最大樂趣吧！



方便的介面設定可以看見已經接觸過的女孩對你的好感度，這可是追求時最好的參考！

多種遊戲元素 交織而成

雖說本遊戲大體上而言可稱為養成遊戲，但是包含了大量的其他元素，例如格鬥、經營，還有一些穿插的小遊戲，如：射擊、經營、賭博、下棋……等，所以遊戲的可玩性極高，不僅僅只有單純的養成喔！

格鬥

在每日的訓練過程中有著武術練習一項可選擇，不但可以提昇格鬥技巧，連力量、體魄也一並提昇，在遊戲中的小插曲有許多就是必須要打贏前來挑釁的惡人，才能讓遊戲繼續進行，這款遊戲的戰鬥系統採用讓玩家自己操控指令的方式，可以享受即時變招的快感。當對手以一記連環穿心腿遠遠地向你飛過來的同時，你能夠抓住其發招的時間差即時給予反制嗎？還是先阻擋其攻勢後，再利用快速的短招來給予敵人立即性的傷害？如此精采的戰鬥正在等著你來親身體驗。



玉衡最害怕的國學課程，不過，只要玩家將國學課程安排在每日的行程中，他還是會乖乖去上課喔！

經營

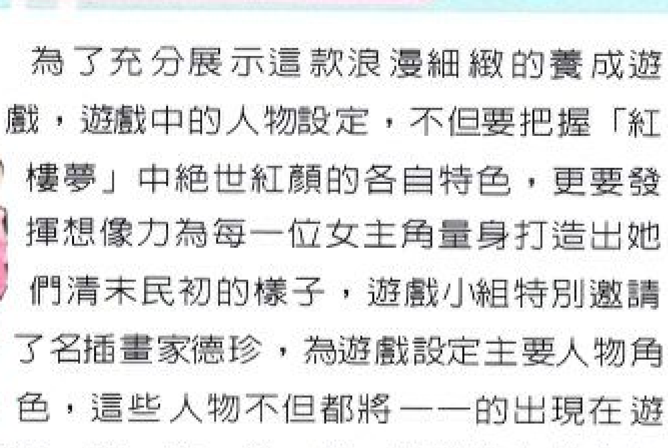
當玉衡到達一定的年紀時，就會從每個月領零用錢的大少爺轉變成茶莊的經營者，想要讓茶莊賺錢可是有秘訣的，要看準各時期不同的茶種產量進貨、調整價格，只要掌握要訣讓茶莊日進斗金，就可以考慮利用巨額金錢購得茶行、洋行、餐廳、戲院這些營利機構，只要有能力，這些都可以任你運籌帷幄。另外，不要以為買下這些機構就萬事ＯＫ了，你的經營能力更是重要，小心，別讓你經營的機構因為負債過度而面臨倒閉喔。



戰鬥時，雙方的實力都會清清楚楚的顯示在視窗兩邊，如果條件比不上對手，那就要靠各種技巧來彌補。

養成

本遊戲的訓練與養成採月排程制，每個月可安排３回排程，在這三回排程當中，有許多的訓練活動可供選擇，為了你的美好前程，辛苦的磨練是絕對必要的。訓練過程會依你的疲勞度來決定訓練的成果，而這些變化，都會在動畫播放過程中一一呈現。

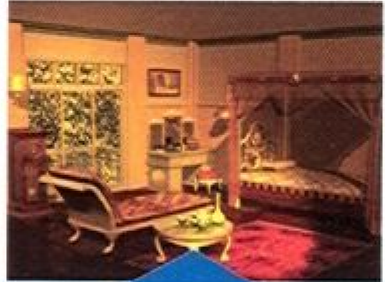


再造遊戲顛峰 的美術表現

為了充分展示這款浪漫細緻的養成遊戲，遊戲中的人物設定，不但要把握「紅樓夢」中絕世紅顏的各自特色，更要發揮想像力為每一位女主角量身打造出她們清末民初的樣子，遊戲小組特別邀請了名插畫家德珍，為遊戲設定主要人物角色，這些人物不但都將一一的出現在遊戲之中，所有人物的喜、怒、哀、樂、幽、怨等等心緒與表情，也將一一生動的展現在玩家面前，不論是活潑開朗的曾寶雲〈薛寶釵轉世〉，還是多愁善感的林玉宛〈林黛玉轉世〉，她們的一顰一笑都將緊緊扣住玩家心弦！而除了德珍的鼎力相助外，遊戲中的各式事件，也另外請了另一位插畫家傾力製作，由於故事劇情牽扯著男女主角之間前世今生的糾葛，主角們能不能擺脫前生充滿遺憾的命運、有個圓滿結局，都必須由玩家們好好經營。為了讓細緻的各式人物都有最好的演出舞台，在各種場景也都用盡全力呈現最精緻的遊戲畫面，每棟建築都會在不同的時間有不同的光線照射，白天、黃昏、夜晚的分別讓人可以深刻感受到遊戲中的時光流轉，彷彿真的度過了一天，某些場景還限制時間才能進入，這些日夜變化讓玩家能夠更融入，讓遊戲的體驗更加有樂趣喔！



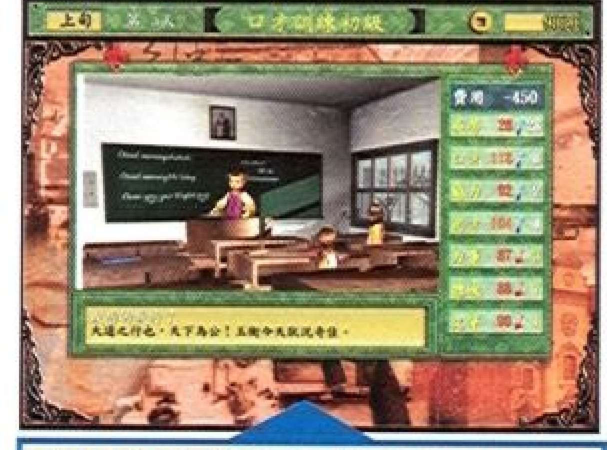

在動畫的部分也特別請插畫家畫了可愛的人物，非常逗趣。


房間中也有白天、黃昏、夜晚的分別。

不同的寶玉 由你決定

雖然遊戲的結局很多，不過這些遊戲不同的變化歷程要仰賴平常玩家對玉衡的訓練。每個月的安排行程，可以選擇三大類不同的行程：課程、打工、休息，課程可分為中學、西學、武學、口才訓練等，這些課程可以提高玉衡某部分屬性，但相對的也會降低一部分屬性，例如選擇武術課程就能提昇體魄但會降低智慧，所以魚與熊掌不可兼得，玩家一定要先想好想要提昇的屬性，可別貪心想要全部的屬性值都提高喔！不然反而會讓所有的屬性值都降低。不僅僅只有課程才會提高玉衡的屬性，課餘之後的打工也會產生影響，不同的打工猶如課程一般，會提昇、降低某部分屬性，例如：在洋行工作會提昇商才、口才，在茶園工作會提高他的體魄，再加上玉衡的屬性傾向影響他對特定工作的意願，所以玩家們要小心注意自己所培養的玉衡屬性，多多朝他專門的屬性發展，這樣無論打工、唸書、追女孩子都能事半功倍喔！因為女孩子喜歡的類型也有所不同，要將玉衡變成理想中的白馬王子，才有機會迎娶她們喔！



每個月安排行程就是最傷腦筋的時候了，要好好訓練玉衡才能讓想要的結局出現。



每個月安排行程就是最傷腦筋的時候了，要好好訓練玉衡才能讓想要的結局出現。

多種結局 任你玩

遊戲依據屬性、職業、婚姻狀況、聲望值、人生歷程而會有不同的結局，例如成為革命家，與秋瑾共商反清大計；或者是成為擁護立憲的政治家，和梁實秋討論立憲運動如何展開；也可以是身懷武功，在精武門抵抗日本人欺侮的民族英雄，當日本人送上「東亞病夫」匾額的事件發生，你可以挺身而出，為中國人的榮耀爭一口氣，或者是在集繁榮與罪惡於一身的上海，發揮商業長才，一步一步併吞經營茶莊、洋行、戲院、餐廳，成為首屈一指的上海新貴。另外最重要的是在這些訓練之餘還得細心經營和各個女孩的感情，發揮寶玉情感豐富的天性，讓女孩對你的好感度增加，這樣就能伺機將她們娶回家，成為皆大歡喜的結局！

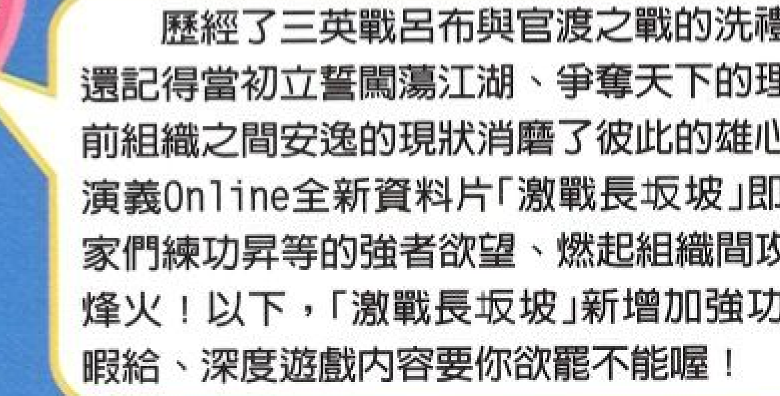


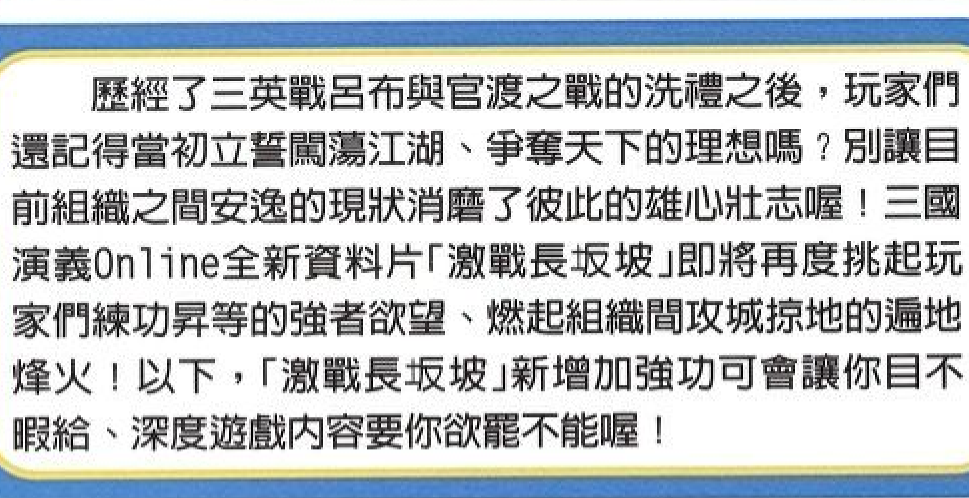


蘇母每年的固定時間都會至上海探望玉衡，這就是她專用的佛堂。



三國演義 Online 激戰長坂坡





▶研究製造所：中華網龍　▶販賣流通所：中華網龍
▶遊戲類型：線上角色扮演　▶科技需求：P-166 MMX、64MB、連線裝置

歷經了三英戰呂布與官渡之戰的洗禮之後，玩家們還記得當初立誓闖蕩江湖、爭奪天下的理想嗎？別讓目前組織之間安逸的現狀消磨了彼此的雄心壯志喔！三國演義Online全新資料片「激戰長坂坡」即將再度挑起玩家們練功昇等的強者欲望、燃起組織間攻城掠地的遍地烽火！以下，「激戰長坂坡」新增加強功可會讓你目不暇給、深度遊戲內容要你欲罷不能喔！

預定推出日 2003年 6月

激戰長坂坡　氣吞山河英雄誕生！

既然新資料片名為「激戰長坂坡」，大家第一個想到的是什麼？當然是常勝將軍趙子龍，長坂坡七進七出，來回衝殺曹營武將五十餘員，並在危急之際隻手拯救劉備獨子阿斗，毫髮無傷而還；以及長坂橋上一夫當關萬夫莫敵的張翼德，圓睜環眼聲如巨雷，曹營大將夏侯桀肝膽碎裂、曹軍諸將丟盔棄甲逃奔等令人神往的英雄情節吧！！

在三國的既有設定中，為了昇等，玩家必須前往各大練功區域中尋找適合自己的NPC，殲滅之以求經驗值乃至於等級之提昇，也和所有的角色扮演遊戲模式相同，等級越高，升級就越困難，必須一直持續向上挑戰，方能達到高手境界。現在，一種新的、顛覆的昇等模式即將出現！玩家不再苦守螢幕，看著為了升級，必須專攻某一種相同NPC的枯燥無聊；不再由於怪的攻擊模式相同，造成玩家必須用同一種攻擊模式相對應的機械運動。那，究竟是怎樣的一種打怪模式呢？先透露一點，豐富多變的決戰場景、不定時不定量的NPC出現模式、華麗炫目的絕招光影、過關斬將的酣暢快感、魔王大頭目的出現......等等，哇塞！好像真的很好玩呢！



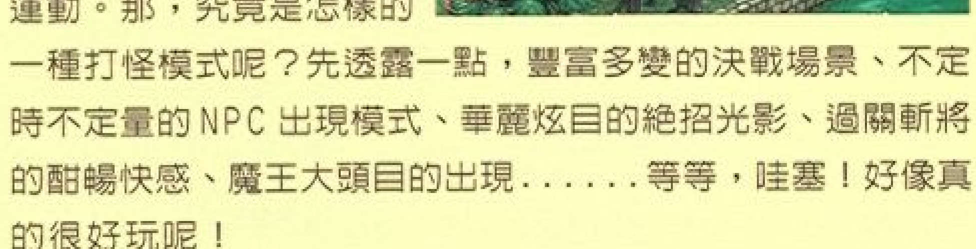


全新功能的再出發需要時間的醞釀，因此「激戰長坂坡」的曝光就只能到這裡啦，想知道更多更新的內容嗎？請各位玩家拭目以待三國世界的巨大轉變！！



別小看這些草稿，這草稿中所描繪的就是當年常山趙子龍勇闖長坂坡的路徑，想和他一樣勇猛嗎？敬請期待「激戰長坂坡」的劃時代鉅獻

營救少主！

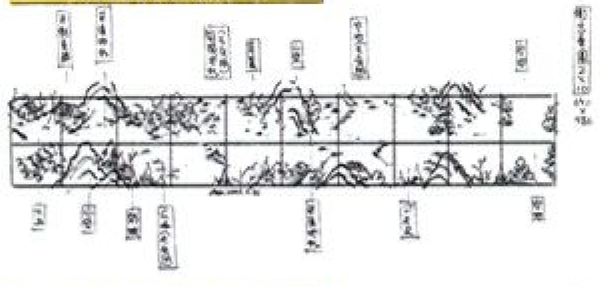


勇闖曹軍！

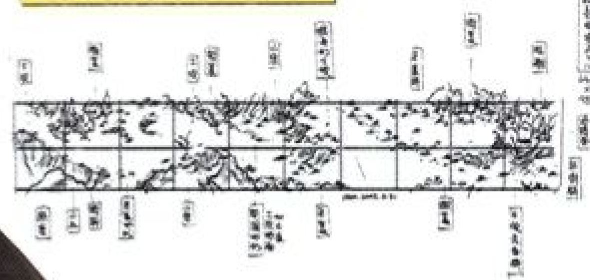


衝出重圍！

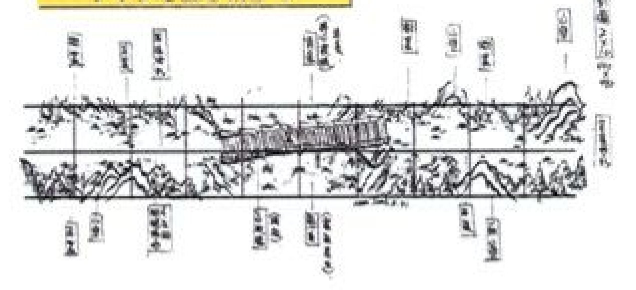




決戰長坂坡！



拜見劉備！



善惡值設定　懲奸除惡大俠己任！



在三國演義Online之「激戰長坂坡」中，擁有PK值不再是終身必須背負的原罪！在新片的設定裡，所謂的PK值將轉換成善惡值，而所有登場的角色都會具有善惡值的屬性，包括NPC在內。殺一隻屬於善良的NPC，玩家便會增加邪惡值，直到去砍殺屬於邪惡NPC方能補回；而玩家之間的PK，殺人無數的紅人再也難以為所欲為，因為一般玩家不會因為不願增加PK值，而不願意出手誅殺紅人，反之更會因為剿滅紅人會增加自己的善值而奮勇爭先！至於紅人漂白的部分，只要是有心向善，決定擺脫被人追殺的生涯，和大家一同行俠仗義絕對是不二法門喔！！





除此之外，為了明辨是非，預防遊戲中的白目玩家仗著自己是新手或無善惡值，隨意PK其他玩家，更新增了反擊功能，系統將會紀錄先出手PK的小白是誰，而另一方（假設叫做A）在遭受攻擊時被允許反擊，如果PK的最後結果是A將小白殺死了，A的善惡值並不會有所增減，等於是自衛殺人的情況，視同無罪論處。因此反擊的設定，其最大的意義在於遏止遊戲內的小白持續作亂。畢竟紅人正法、小白絕跡之後，玩家們的遊戲環境及品質才能獲得提昇啊！

登用新天地　招攬人才各憑本事！

自從在「官渡之戰」中開放了人才登用新功能之後，三國時代所有的文官武將無不精銳盡出，為發掘到他們的伯樂們竭盡心力，在練功打怪、執行內政和進行國戰上貢獻自己的長才。當然對玩家而言，這些文官武將更是不可或缺的得力助手，因此某些戰等較高、或是名聲較高的人才，會成為玩家間的熱門話題，但是登用到他們的人，則是萬分保密，深怕登用地點一旦曝光，所有玩家蜂擁前往，自己登用到的機率就會降低了。現在，這種壟斷或是不公的情形即將被打破，三國文官武將NPC不再成為特定玩家的禁臠了！



在「激戰長坂坡」裡，三國人才並不會固定出現在某一個地點，或許出沒的城池會固定，但是卻有可能出現在城池中的任何一個角落！因此這一次被玩家A登用到之後，第二次就絕對不會出現在同一個地點，如此一來機會均等，人人都有可能得到天神般的武將和夢幻般的文官，遊戲內的進行也將更加均衡。

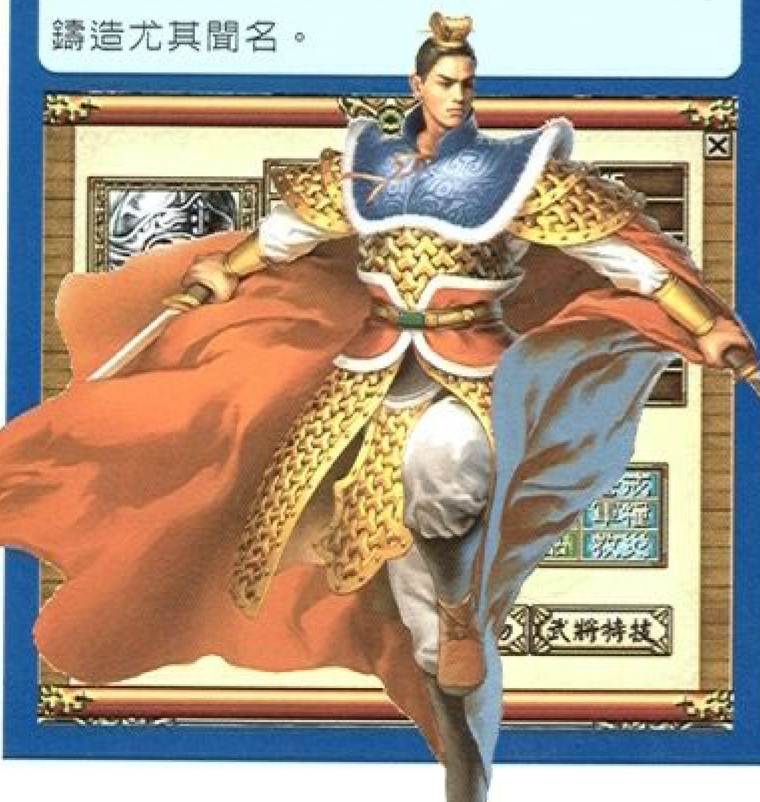
此外，各城池公佈欄內也將新增人才資訊，將該城池已有的文官武將和被登用走的人才羅列出來，這樣玩家能更精確地掌握人才動向，進而做更精準的策　略運用。嘿嘿，這麼方便的新功能，玩家怎能錯過每日一次的登用機會呢？



人才登用：看人才乖乖幫玩家打怪真是有一種快感！

新城池　吳城

這座城池乃春秋戰國時期吳國的主城，現為孫吳治下，為江東大城，武器的鑄造尤其聞名。





通緝與盟戰　組織意志極致展現！





相信許多玩家一開始加入義勇軍的初衷，除了設施完備、組織嚴謹的義勇軍架構，能讓玩家能在最短的時間對三國世界熟悉，也能交到許多新夥伴共同在一統天下的路上前進；或許也有為了避免被白目玩家騷擾甚至PK，而逼不得已必須向勢力較為強大的組織靠攏，用龐大的組織力量來壓制白目行徑的孳生與擴張。現在，「激戰長坂坡」更助玩家一臂之力，那就是通緝與盟戰！



通緝模式　義勇軍 ⟶ 紅人（個人）

由城池頭目下令，針對某特定玩家（或紅人），並向全伺服器頒布通緝令，剿滅此人者，可以獲得賞金若干或其他獎勵。藉由全伺服器（組織）的同仇敵愾意識，使該玩家（紅人）無所遁逃，唯有逃命或投降一途。



盟戰模式　義勇軍 ⟷ 義勇軍（組織）

國戰的對決設定中，組織間比的是軍隊的操縱技巧，和隨機應變的能力；但是就生活面而言，組織中難免會有不肖份子逞勇鬥狠，挑釁別盟的成員，造成雙方組織嫌隙越來越深，集體械鬥的情況也層出不窮。為了避免傷及無辜，「激戰長坂坡」特地開放盟戰功能，經由雙方頭目的認可，兩批人馬一同到盟戰PK場進行盟戰，在雙方戰鬥的過程中，每P死一人即得到分數，若A盟將B盟完全殲滅，即A盟獲得最後勝利。但是出PK場之後，玩家一切的數值均回覆PK前的狀態。如此一來既能達到化解仇恨的目的，也能毫無顧忌地發揮自己所有的實力。從另一角度來看，盟戰更可說是測試六大職業間PK能力的最佳競技場！



盟戰：不管有什麼恩怨，一切都在PK擂台上一次解決！不過下了台之後大家還是好朋友喔！



新城池　會稽



這座城池乃春秋戰國時代越國的主城，現為孫吳的治下，為江東大城，地近沿海，為著名的魚米之鄉。



城池新世界　東南古都隆重登場！



不斷開放的新城池，除了精采可期的國戰對決之外，更顯示出不斷擴張的三國版圖將為未來新一代的勢力提供一個良好的根據地，因為這次開放的，就是東南沿海的古都建業城、吳城和會稽城！建業即建康城，即今日的南京城，龍蟠虎踞之勢，為中國歷代古都之一，更是三國吳大帝孫權自立為王登基稱帝之處；吳城和會稽城的年代更是久遠，早在距今數千年前的春秋時代，吳及會稽便是當年吳越爭霸時的兩國都城，兩城的文化資源豐富，居民生命力豐沛、民風強悍，敢作敢為。由於這三座城地處邊陲，在國戰時易守難攻，而以此為根據地，更能充分提供問鼎中原的稱霸可能性。

開放了新城池，新地圖的部分當然不可避免，那麼，新場景、新洞窟、加上新NPC ，玩家期盼已久的新練功區域即將繼續提供玩家升級的動力與空間喔！！

武防新視野　超強武防誰與爭鋒！





術法：更強大的術法，將讓玩家能靈活運用在對陣之上。

所謂「江山代有才人出，一代新人換舊人」，進入了一個新時代之後，舊有的道具現然已經不敷許多高等玩家的使用，不過隨著「激戰長坂坡」的即將開放，全新武防也將隨之出爐，想知道丈八蛇矛將會出現在哪一隻NPC身上呢？青龍偃月刀又會不會隨之出爐呢？術法系方面，又有哪些會讓人聞之色變的超強術法在PK戰場上大發神威呢？更不用說新絕招的熱燙出爐，將會為三國世界帶來何種變數呢？一切的一切，都將在「激戰長坂坡」中謎底揭曉！

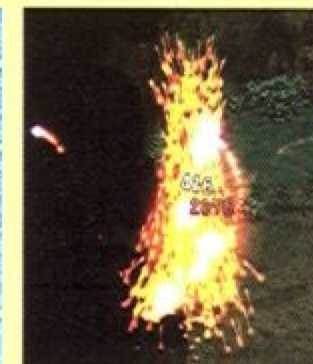
三國演義Online一向以深度的遊戲內容，與兼治RPG與即時戰略於一爐的玩法，深深吸引著許多遊戲玩家，這回「激戰長坂坡」的即將開放，再加上如此詳細的新功能介紹，三國演義Online又將成為暑假前最受人矚目的強片，遊戲狂們千萬不要錯過喔！

絕招：全新超級絕招，見證六大職業的超強實力！















新城池　建業

吳國建都所在，龍蟠虎踞的態勢使得這座城池易守難攻。建業為南方經濟文化的中心，商業活動尤為發達。

金庸群俠傳Online 小寶闖情關



▶ 研究製造所 中華網龍　▶ 販賣流通所：中華網龍
▶ 遊戲類型：線上角色扮演　▶ 科技需求：P-166 MMX、32MB RAM

預定推出日 2003年5月

『小寶闖情關』是以小說《鹿鼎記》為藍本，而《鹿鼎記》的內容則是圍繞著主角韋小寶，進而發生許多不同的故事，並且讓他認識7位如花似玉的老婆。因此中華網龍製作小組利用這點，搭配上「金庸群俠傳Online」原有的結婚系統，增加更多不同的變化；一方面讓它與遊戲片名相互輝映，另一方面也形成新資料片的主軸。

結婚外一章－生小孩

早在中華網龍的代表作「網路三國」時期，就已經有【生小孩】的功能，不過當時設計的重點，在於玩家可以藉由小孩子的長大，而從原來的人物替換成小孩子的角色，當時稱之為「轉生」。但是「金庸群俠傳Online」卻推翻了之前的想法，讓【生小孩】的功能，有著截然不同的功能。

誠如製作小組所言，中華網龍在新的資料片中會加強結婚的設計，於是便有了【生小孩】的計劃；但是不同的，玩家所生下來的小孩，不再是成為「轉生」的工具，而是會與玩家產生互動的NPC。製作小組對於小孩子的功能作了以下的說明：「我們把小孩子定位為玩家在遊戲裡的分身，讓他能夠模仿玩家做幾乎相同的事（例如：打點、練技能等），不過畢竟他還是屬於電腦操作的NPC，所以基本上我們會讓他成為輔助玩家的得力助手，不論是在打學點、或是製作裝備、採集原料等，玩家都能深切地感受到小孩所帶來的影響。此外，我們儘力把小孩子設計得十分人性化，像遭到惡劣的玩家強制PK、或外出時照顧不周而被怪物打死等等，所以玩家要懂得照顧、保護好自己的小孩，才能讓他有快樂的成長空間。此外，小孩子也會長大成人，但是換算的時間並不像玩家的人物這般漫長，而是採用較大幅成長的換算時間，讓玩家可以早一點享受到小孩子成長的樂趣。」





呃…入洞房的設計？

結婚之後夫妻間的恩愛好像是理所當然的事，不過在遊戲中真的能做到這點嗎？根據製作小組表示：「呃....我們必須強調『金庸群俠傳Online』絕對是普遍級....會有夫妻恩愛的設計，不過既然是普遍級，在這方面的呈現就不會太露骨。目前我們的做法是，建立一個夫妻恩愛的指令，玩家只要點選它，就會出現一段小動畫，而這段動畫只會點到一些部份，讓玩家有聯想的空間。夫妻間必須透過恩愛之後，才能生下小孩，所以嚴格說來小孩子不只是單一玩家的，而是夫妻間共有的心血結晶才是。因此之後如果玩家夫妻間想要結束婚姻關係的話，要先處理完小孩子歸屬的問題，才能進行。如果雙方都不想要小孩子的話，系統就會強制回收；反之如果玩家想爭奪孩子的所有權，就要私下自行解決了。」



二階技能的大改變 原料系

新的技能會採取練、做分離的方式。新的技能把練技能的部份獨立出來，讓玩家可以僅單純做提升技能的動作，這時就會增加熟練度，但是不會有任何成品！反之玩家如果選擇製作的部份，在採集時就會挖到原料，但不同的，並不會獲得熟練度。因應這種方式，新的原料會在一段時間內有數量限制。



火鎗的年代

「火鎗在元朝時就己經在中國的歷史中出現了，所以遊戲裡出現火鎗的設計，我們均認為沒有不合理的地方。」製作小組對於火鎗的問題表示設計的初衷：「面對火鎗我們的想法是，就算武功再怎麼厲害，被打中後還是會對身體造成一定的傷害。但如果想要提高命中率，玩家本身某些基本功就必須提高、拿到火鎗的方式不會太過簡單、或者就算有了火鎗，但是沒有子彈一樣不能使用等等....諸如此類的限制。」

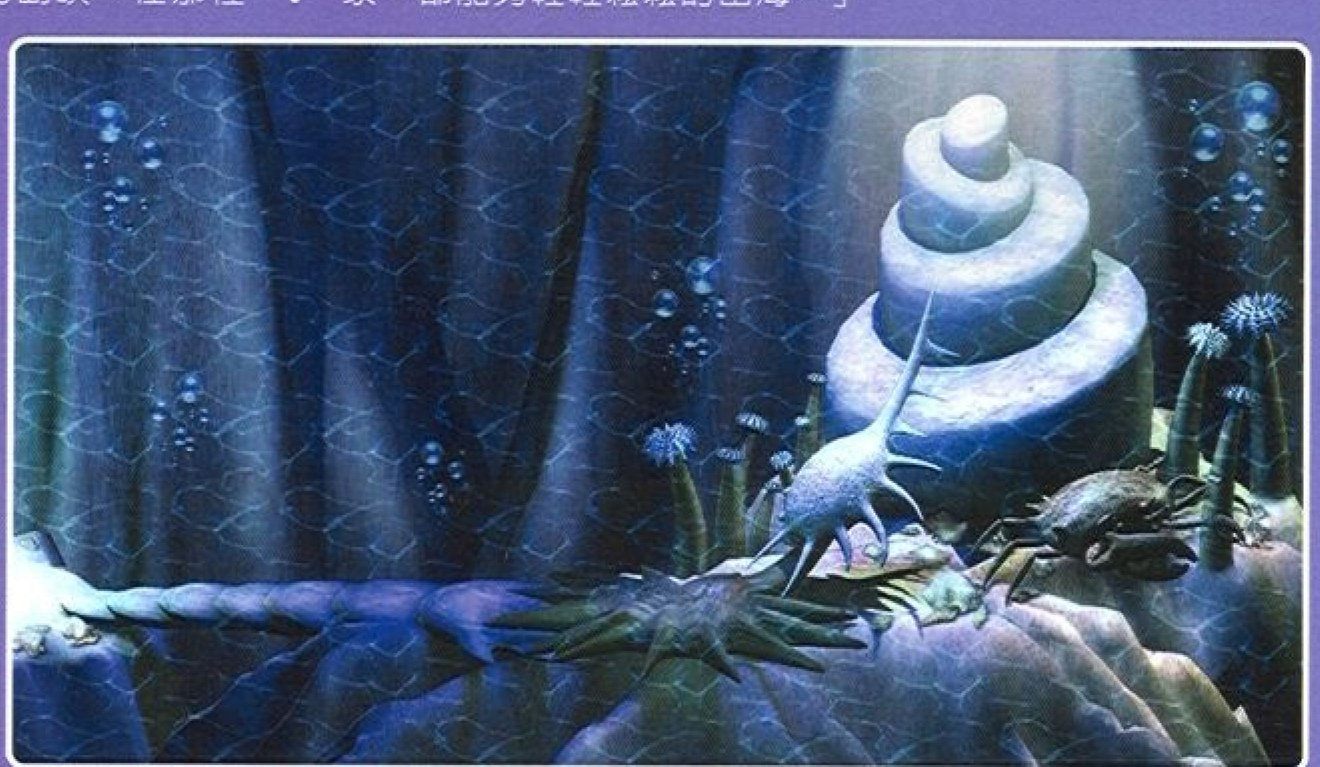


闖王的寶藏！

新的資料片中增加了東北方的大興安嶺，與俄羅斯的邊界交接，並且在大興安嶺設置一些任務、事件，讓玩家亦能感受到一些異國的風情；另外，在大興安嶺中，還有十分出名的闖王寶藏，玩家也可以在那裡觸發這樣的任務。」

在海外的部份資料片加入了新的島嶼，在那裡設置了名為赤崁的城市，讓玩家出海時也可以有休息的地方。

海外是「小寶闖情關」的重點之一，製作小組加入了渡輪的功能。據製作小組表示，渡輪的功能就類似陸上的馬車，它可以搭載玩家到海上固定航點，途中不會遇敵，同時它有時間的規定，就如同現實世界中船期的限制一樣。「會設計渡輪的原因，其實也是考量新進來的玩家，對於出海可能會有一些恐懼，因為海上的怪物、海盜船、大海怪、暗礁、漩渦等種種原因都會造成玩家出海的阻力；而且又在不熟悉海上的航況之下，對於出海可能就只敢遠觀了。所以便藉著新資料片的推出，把以往就想做的渡輪構想一起加入，讓不管是新手或是玩了一陣子的玩家，都能夠輕輕鬆鬆的出海。」



神甲奇兵Online

研究製造所：昱泉科技　販賣流通所：昱泉科技
遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：P3-600、128MB

預定推出日 2003年6月

最近於昱泉工坊所研發的《神甲奇兵ONLINE》在市場上引起了不少的迴響，所以小藍這次特別前往昱泉工坊，將為各位介紹的《神甲奇兵Online》的機甲系統，在大家看完之後，國民們可能會覺得有一點太過於科技感，但是小藍要強調的是，《神甲奇兵Online》是一款建立於空想的中國『戰國』時期的遊戲喔，機甲系統只是其中一個特色，所以玩家可以密切的期待這個Q版超可愛的遊戲的機甲表現哦！

由劍、法術、科學所組成的世界



很久很久以前，地球淹滿了大洪水，萬物很難生存當洪水消退後，出現了名叫「中原大陸」的陸地，人類在這陸地上生活，並受到許多野獸怪物的威脅。而有一個種族「神人族」幫助了人類度過難關，建立起空前強盛的「周帝國」，神人族的「上古寶典」使得人類科技突飛猛進，維持七百多年的和平，於是神人族完成使命後離去，人類開始統治中原大陸。但人性的興起，卻在周王族間逐漸顯現出權力的慾望，七大人類附庸國之間開始紛爭不斷。動亂不安的時代即將來臨，這也是英雄時代的來臨。

《神甲奇兵Online》的遊戲故事背景是建立於由劍、法術、科學所組成的空想的『戰國』世界，在這人人皆知的戰國之中，卻存在著高科技的文化與各式奇幻的法術，不僅有著如謎一般的神話存在，也有超乎現實所能想像的高科技物品出現。遊戲初始時代是七百年後的周帝國，周天子幽駕崩，繼位的周太子平被周莊與周定兩兄弟給驅逐，周帝國政局開始紊亂，神魔鬼怪四處竄起，七大附庸國開始蠢蠢欲動，周莊和周定兩兄弟開始使用先進強大的帝國軍向外圍武力鎮壓，首當其衝的是帝國周圍的韓、趙、魏三國，玩家便由這三國出發，向著強大的周帝國軍挑戰，掀起七國百年之役的開端。



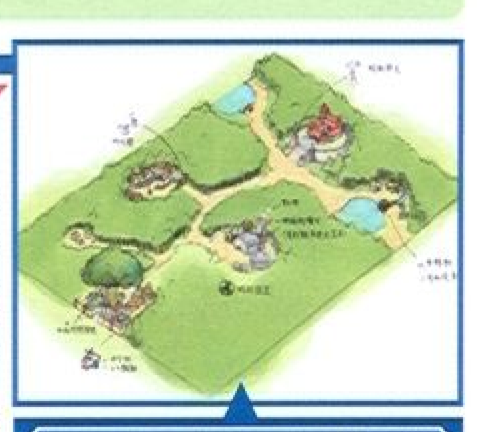
飛空艇機場

職業與社群系統

結合緊密的社群系統與多樣化的職業種類，讓你有如活在真實的世界中！《神甲奇兵Online》的世界中擁有著關係非常複雜與緊密的社群系統，因此造就出許許多多的職業，每個職業都有其各自的特色與專長，玩家將能深刻的體會到各職業在遊戲中所扮演的角色，以及彼此間的互相依存與分工，這也將構成《神甲奇兵Online》中龐大複雜的社會階層，彼此間的一舉一動都將會影響到其他人甚至是遊戲中的發展，這使得組隊或工會的組成有著更大的樂趣，也讓玩家與玩家之間有著更深一層的互動關係，而不再是一人遊戲喔！

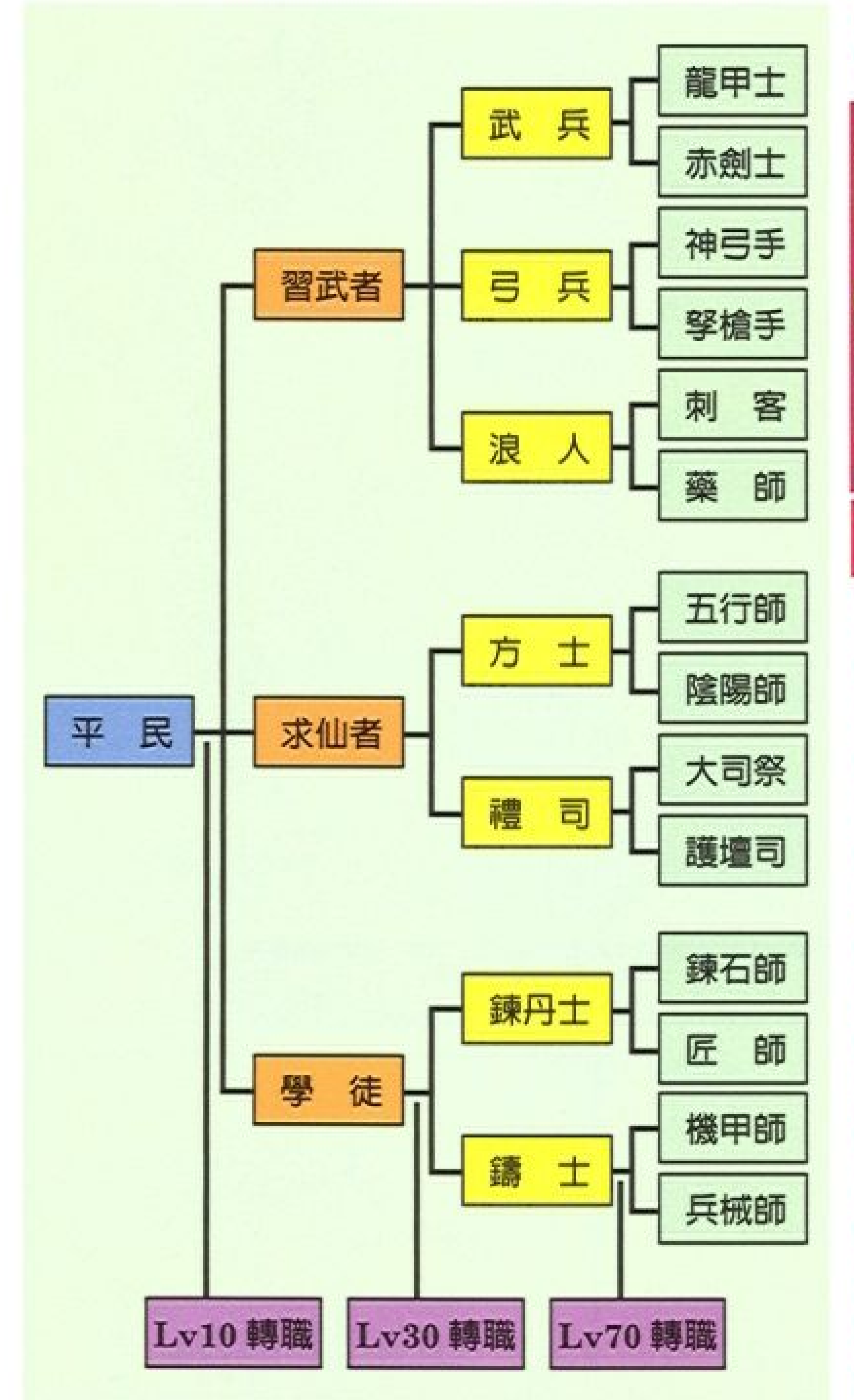
多種職業選擇與三階段轉職系統

遊戲中提供了3個階段的轉職，一共26個職業的變換，隨著玩家不斷的升級，當到達一定等級時，就能進行轉職，每經過一次轉職，所能夠使用的道具裝備將會因職業的改變而有增減，而也能獲得該職業的能力加成。而每個職業都有其各自的特色，玩家將能深刻的體會到各職業在遊戲中所扮演的角色，以及彼此間的互相依存與分工，這也讓組隊或工會的組成有著更大的樂趣，並且讓玩家與玩家之間有著更深一層的互動關係！遊戲中將出現上百種的技能，每種職業均有其擅長的技能可供使用，玩家可以隨自己的喜好選擇技能來組合，培育成自己所喜愛的角色。



宜陽城鳥瞰圖

《神甲奇兵Online》職業樹




商店街道



超ㄅㄧㄤˋ的美術風格

重金禮聘日本高山畫家


錢莊內部

昱泉國際的遊戲畫面品質向來都是十分精美的，在這次的《神甲奇兵Online》中，請到日本頗為知名的插畫家-高山俊明來合作，高山畫家曾參與電視遊樂器軟體《數碼寶貝》以及『Dragon Drive』的美術設計。昱泉國際表示，高山將負責遊戲中的人物與機甲造形設計以及場景設定，並由昱泉精湛的美術實力來表現至遊戲當中，可以預料的是這次《神甲奇兵Online》的遊戲畫面將會帶給玩家前所未有的驚嘆喔！

人物設定

《神甲奇兵Online》全新獨創以3D技術與可愛、明亮的風格融合在一起　，一改過去3D人物過於寫實，卻不易為人所接受的現象。活潑、生動的配色，加上重塑戰國時代的服飾風格，結合遠古的智慧和現在的創意，給予玩家一個嶄新的歷史風貌！

沿用線上遊戲本就具備的「紙娃娃系統」，更重新規劃改良，一開始不但衣服外貌的設計絕沒有絲毫馬虎，就連最細微的人物配件，都還是採取最忠實的呈現，以達到畫龍點睛的功用。嫌自己的打扮不夠「ㄅㄧㄤˋ」嗎？進來《神甲奇兵Online》裡，你就是自己的服裝設計師。

場景設定


宜陽城商店街景

為了讓玩家在遊戲中可以看得悅目，玩得愉快，在《神甲奇兵Online》中的世界裡，房屋、城牆都不再是硬梆梆的木石結構！明亮清新的顏色調配，配合昱泉傲視業界的3D技術，再加入日式動畫風格的場景設定。粉彩的筆調用以呈現中國古代的建築藝術場景中的畫面呈現，不再是灰暗陰沉的色調，而是對比明顯，宛如從童話故事書中擷取的意象，山脈不再是偉峨高聳、不可親近，而是柔和可愛，像孩提時那座充滿回憶的小山丘。河流、湖泊將永遠清澈見底，城牆透露的訊息不再是威嚇，反而更有原本保衛住民的意念；房屋也許因此略有低矮，卻更有家的溫馨。

細緻的房屋系統


法術店內部

愛玩遊戲的玩家們，你們當了多久的流浪兒呢？每每在經過許多激烈的打鬥後卻只能到醫院或旅館暫住，這樣實在是太殘忍了，《神甲奇兵Online》遊戲中將提供給玩家各式各樣款式不同的房屋外觀來購買，透過打怪、解任務以及在各式商店中都將能夠得到種類繁多的家俱擺飾，玩家能夠透過這些零件來好好裝潢自己所購買的房屋，佈置成一個屬於自己的溫暖小屋，而不再是到處流浪。

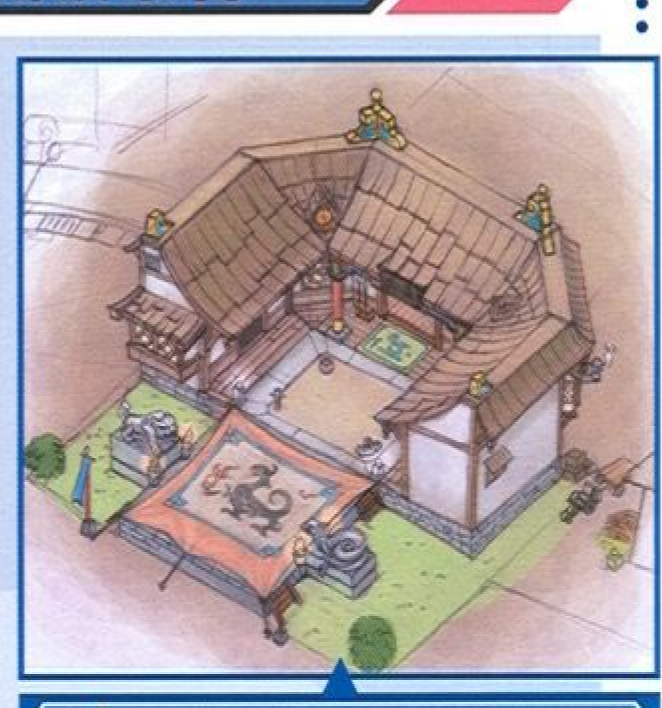
機甲系統

獨具特色的機甲系統

機甲在《神甲奇兵Online》遊戲中，是一個前所未有的獨創系統，靠著上古時代所遺留下來的文明，順利的找尋出製造與駕駛機甲的方法，並運用能力強大的機甲，來保衛自己所生長的這塊領土不受邪惡勢力所侵略。遊戲中玩家無論選擇哪一種職業，均會擁有一台機甲，並且隨時可以呼叫出來使用。隨著機甲各部分的裝備不同，機甲表現出來的性能與外觀也都是千變萬化，借由機甲與人型角色的互換戰鬥系統，玩家將能享受到兩倍的遊戲樂趣。而機甲在造型上，也是屬於Q版的可愛風格喔！

機甲組成及取得

機甲是由九個部分所組成，頭部、肩甲、身體、左手、右手、下盤、背包、配件。玩家可以在平常的狀態中，在特定的地方更換機甲的裝備零件或是進行修理改造。機甲的各個部位都有專用的零件可以裝備，玩家可以透過戰鬥、購買、任務等多種方式，得到這些零件來加以裝備，打造自己專屬獨特的機甲造型。


武技館

生命值與耐久度

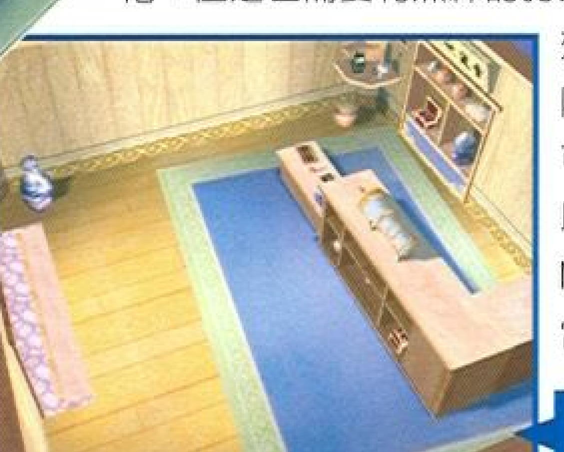
機甲的每一種零件都有固定的生命值與耐久度，而機甲的生命值就是這些裝備零件所供給的生命值總合，意義就如同玩家角色HP一樣。玩家機甲在戰鬥中遭受敵人的攻擊時，機甲的生命值將會持續遞減，一但降為零時，機甲將無法再繼續操作；另外在激烈的戰鬥過程中，各部位的零件也會受到不同程度的傷害，受損的零件耐久度將會下降，只要該零件耐久度下降至零的時候，零件將會永遠損壞！為了避免這種慘狀發生，在進行遊戲時候，得要時時注意保養自己的機甲，除了可以回到維修場維修之外，也可以請持有修理技能的玩家角色幫忙維修，有效的保養與更換零件可是絕對不能偷懶的！

特殊零件及自製零件

除了自由的造型變化外，由於機甲並非玩家角色，沒有學習能力，只能靠零件的加強，來增加機甲的強度，所以，會有些特殊零件是比較難得到的，這一類的配備有些可以於遊戲中的商店購買，或是透過特殊職業的玩家製造，殺死敵人或是怪物也會有機會掉落，有一些特殊零件，也會在事件或是任務中得到。而每台機甲都能裝備特殊裝置，這些裝備也會有不同的附加能力，可以讓你的角色或是機甲提昇某些方面的能力值，玩家可以利用不同的搭配，創造出能力相異的機種。


原石店

而在遊戲中，玩家也可以自行打造機甲的相關零件。想要打造這些零件則必須選擇與機甲製造有關職業、技能，不同的職業所能夠製作機甲零件種類都不同。隨著人物等級的提高與職業的提昇與轉換，能夠打造的裝備也就越多樣化，但是也需要有熟練的打造相關技能，否則還是無法有效的製作出優良的機甲配備。除此之外，這種自製零件除了可以自行製造與裝備外，也可以販賣給遊戲中的其他玩家或NPC商店。越好的機甲零件，當然可以賣得越好的價錢囉。


道具店內部

戰鬥系統

機甲與人型互換系統與合作連攜攻擊

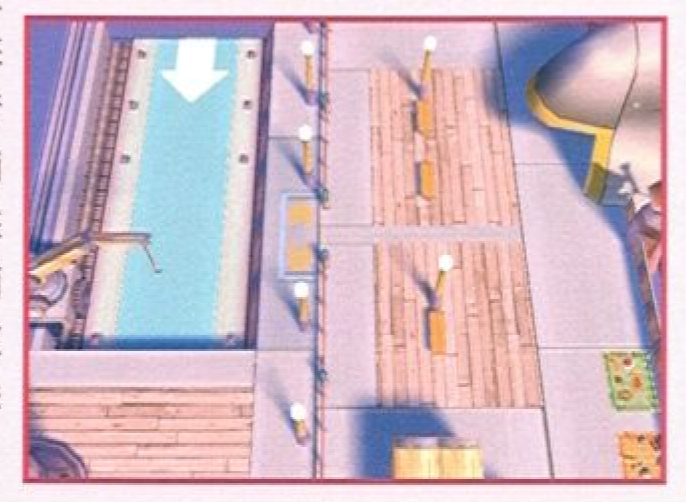


《神甲奇兵Online》這款遊戲最大的特色之一，就是玩家在遊戲中將不再是一個人孤軍奮戰了，每個玩家都有屬於自己的一台機甲，透過自身與機甲的互換，玩家能夠切換成機甲來與更難纏的敵人進行激烈的戰鬥，並且透過各種裝備的替換與改造來強化自己的機甲，所以在遊戲中團隊的組成是非常重要的，除了在面對敵人的包圍時能夠減低損傷外，在給予敵人攻擊時也能夠發揮更大的效用。

遊戲中各職業特殊攻擊之間的配合，將能夠衍生出許許多多連攜攻擊，並且有機會發揮出能夠讓彼此互助合作產生一連串密集的『連攜技攻擊』，讓一般打怪練功不再是窮極無聊煩躁。不同的招式將能夠配合出不同的連攜效果，特定的招式串聯將能夠產生出新的連攜技，這都必須靠玩家彼此間不斷的去探索發覺！團隊間的默契配合、小隊長英明果斷的指揮命令，組成一波一波的連攜攻擊來打擊敵人，這絕對是玩家對抗邪惡勢力侵犯的不二選擇！並且將使《神甲奇兵Online》的戰鬥系統更加的有趣與耐玩。



而玩家不必害怕需要熟悉兩種不同的操作方式，機甲不論在戰鬥或移動方法與一般角色並沒有太大差別。藉著自身角色的能力與切換駕駛著比一般角色還要來的巨大的機甲來進行戰鬥，適時的運用兩種截然不同的戰鬥來排除阻擋在玩家前面各式各樣難纏的敵人，挑戰那邪惡的未知勢力吧！



機甲相關系統介紹



精美的人物與機甲風格設定

遊戲內所出現的冒險區、場景地圖、迷宮等等，分為三種類型的區域，一種是只能提供給一般玩家角色能移動的區域，無法駕駛機甲進入，另一種是玩家角色無法離開機甲，必須一定要駕駛機甲才可以進入的區域，第三種，就是無論是否駕駛機甲皆可進入的區域。舉例來說，在城鎮中，玩家可以隨意的變換自身角色或是駕駛機甲來進行移動，一但要進入民房或商店時就必須得要離開機甲，使用平常玩家角色才得以進入。所以機甲和角色的移動區域，可能會有所限制，請玩家要注意喔。

戰鬥機甲的限界反應值



藏經閣內部

駕駛機甲攻擊方式與一般角色並沒有太大差別，遇到怪物時，移動你的游標到想攻擊的對象身上，按下左鍵進行攻擊，這時機甲將會自行移動到可攻擊範圍直接進行攻擊。駕駛機甲戰鬥時，不一樣的機甲零件，可以讓你在不同情況下的戰鬥更加靈活，並且各零件效果以及招式的表現上更是有許多種變化，例如裝備上鑽頭、光劍或是機槍，攻擊的表現方式也就不同，整體畫面效果會是相當的華麗。

而為了不讓玩家純粹以零件拼湊出機甲的能力，遊戲中機甲零件將會有所謂的『限界』來對有修練玩家本身能力的一個反映。玩家本身的能力，在切換乘坐機甲時將會增幅到機甲的能力上面，但同時也受到相對零件本身的限界的限制，而影響發揮的程度。簡單來說，限界就是用來限制某種能力上限的東西。一但玩家增幅的某項能力超過對應的零件所能發揮的上限，玩家將無法發揮自身的能力，也就是只能使用機甲所能承受的上限能力。因此，玩家能力的強弱以及機甲裝備的好壞，影響到機甲最終所擁有的能力高低；努力修鍊提昇角色的能力以及不斷獲得優良的機甲零件，將是玩家能否輕鬆迎戰各式各樣艱難任務的最重要關鍵所在！

凱旋：黃金聖戰之役

研究製造所：Imazic　販賣流通所：瑪亞線上科技
遊戲類型：網路角色扮演　科技需求：PII-450、128MB RAM

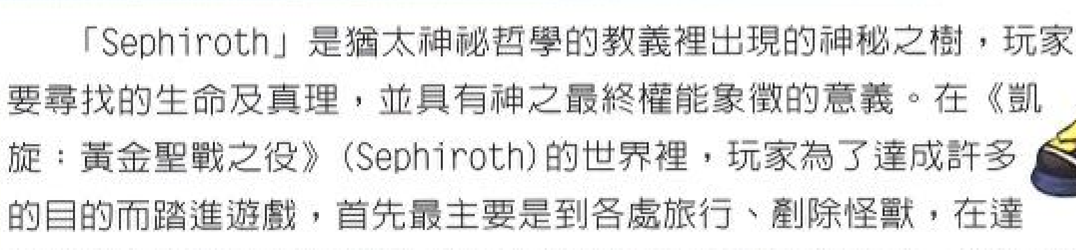


預定推出日
2003年
7月

在3D網路遊戲還不盛行的現在，之前也有幾款強力的遊戲上市，但玩家的上線情形並不如想像中樂觀，這無非是國內玩家普遍還不大能接受3D的遊戲環境。不過，隨著《天堂二》的腳步慢慢逼近，玩家們勢必得接受3D的趨勢主流。這款《凱旋：黃金聖戰之役》，使用的遊戲引擎足以能跟《天堂二》睥睨，經由實地操作的感想，這不只是好而已，而是"棒"的感覺，已經很久沒有一款遊戲可以讓我如此動心了！



「Sephiroth」是猶太神秘哲學的教義裡出現的神秘之樹，玩家要尋找的生命及真理，並具有神之最終權能象徵的意義。在《凱旋：黃金聖戰之役》(Sephiroth)的世界裡，玩家為了達成許多的目的而踏進遊戲，首先最主要是到各處旅行、剷除怪獸，在達成任務的過程中找出藏於世界中的真實之神與其之秘密，來對抗散播在世界各地的陰謀。再來加強自己的力量來受到神的認定之權能，並擁有可使用力量的神物而佔有最大的光榮。最後組織部落、建立國家，透過與周圍勢力競爭後，將自己的勢力發揚光大，超越所有種族成為最強的政治勢力，也是玩家在凱旋世界裡所要達成的最終目的。

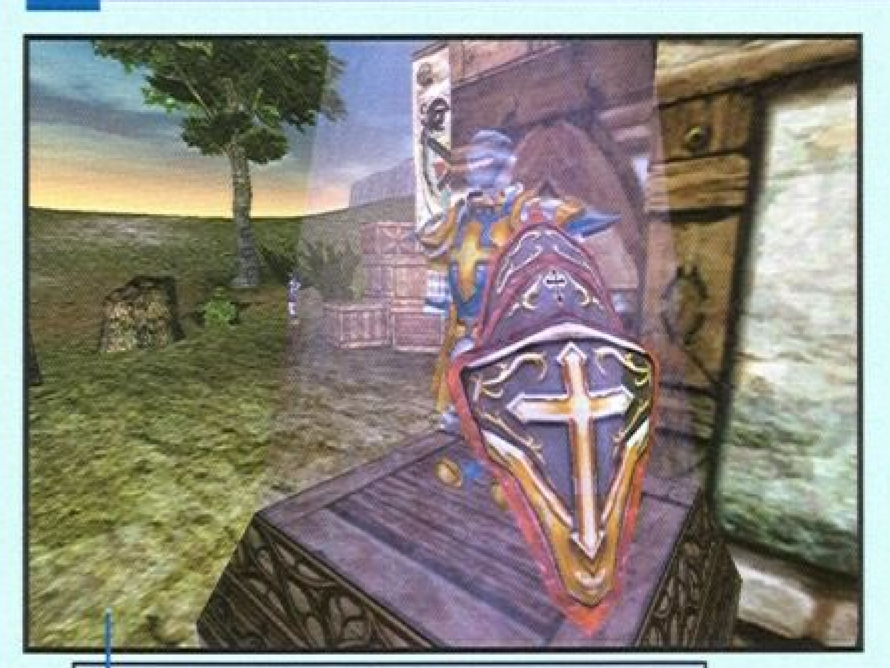


尋找隱藏真實的冒險和任務



遊戲的任務目的在於讓玩家們在玩遊戲的同時也了解故事情節，對世界中所發生的多樣化事件提早做對策，使自己真正成為《凱旋：黃金聖戰之役》的主角。想要參與任務需要與分散在地圖中的各個NPC對話，雖然如何破解任務是由玩家自主決定，但透過此可使自己學習到更多的能力及對抗世界更好的方法，也就是說透過任務來了解神的祕密和散佈在世界各地的陰謀。

使用最新的Unreal II引擎所開發的線上遊戲



商店外真實呈現的裝備展示架

《凱旋：黃金聖戰之役》使用聞名於遊戲市場已久的Unreal系列引擎第二代為遊戲的主成像引擎，相信許多玩家們都對使用這套遊戲所開發的單機版遊戲《魔域幻境》相當熟悉吧？沒錯！現在這套《凱旋：黃金聖戰之役》，正是使用改進後的Unreal II引擎所開發，畫面效果果然不同凡響，看過的人每每發出驚嘆的讚美！套一句最近廣告的流行話--「他們只是看見，我們卻是隨處驚豔！」。

你可以想像在遊戲中，玩家所使用的法術、物理攻擊的效果，甚至是角色所穿戴的防具盔甲等等，全都是即時運算出來的嗎？不單如此，在《凱旋：黃金聖戰之役》中，所有的盔甲與武防具都閃亮著燦爛的光芒，而且這些光芒還會隨著玩家角色的移動以及日夜變換而改變，還可以看到所謂的半透明「玻璃」盾牌喔！

至於上面所述的法術及物理攻擊所產生的效果，則會因玩家所使用

博大精深卻容易上手的遊戲企劃

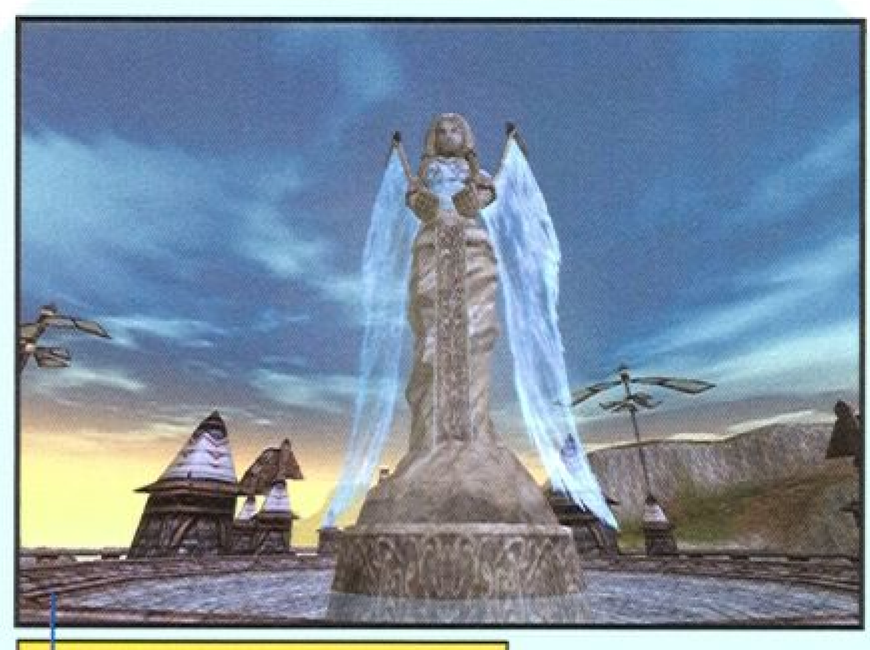
在遊戲初期，共提供了三種種族供玩家選擇，分別是人類、精靈族及泰坦族，而職業則根據種族來區分成武鬥家、弓箭手、劍士及魔法師四種，每個職業都有其種族所需要學習的不同形態能力，而每個職業的技能可以互相互換使用。三種種族和職業在一開始選擇角色時就要決定，之後不可變更或轉換職業，因此可以突顯相互間優點的組織，將成為戰鬥勝負的關鍵。



而高達260種以上的職業技能更是高居全球網路遊戲之冠，但是卻不會讓玩家感到困難，因為遊戲已經將其有系統的分佈在11個「技能樹」，玩家若不想費心搭配的話，只要照著遊戲的設定往上成長，就算不保證一定最強，但也夠玩家享受高等級的快感了！除此之外，遊戲初期所提供的武防具就多達200種，每一種武器與防具都有獨特的穿戴與使用條件，尤其是戰鬥時的刀光劍影，更是絢麗到目不暇給。



遊戲的登入畫面



莊嚴肅穆的噴水女神像

的魔法與武器種類不同，或是隨屠殺的怪物不同而有即時性的變化。舉例來說，當你用同樣的法術與武器去攻擊屬性不同的對手時，所看到的視覺效果及攻擊力變化都將不再一成不變。而即時的紙娃娃變裝系統，更讓玩家可以立刻感到穿戴名貴盔甲所帶來的榮耀與快感！

另外，拜Unreal II引擎的高效率所賜，玩家可以在《凱旋：黃金聖戰之役》中，任意從第一人稱視角與第三人稱尾隨的視角來回切換，並可隨時360度的變換視野角度，這之間毫無任何的停頓。至於場景效果，在《凱旋：黃金聖戰之役》中，所有玩家可以看到的變化，包括河流、水池、高山、峽谷，甚至是堆在路邊的木箱、水桶等等，都是實際有作用的，玩家角色如能善用地形地物，在遊戲中上山下海、到另外的隱藏場景都不會是問題。這樣的表現已不能算是單純的3D成像，即便是稱作「真正的虛擬實境」也不為過吧！

角色的種族和職業

人類

在遊戲中，人類的樣子與我們的樣子沒有分別，個性方面設定為對精靈族和泰坦族都友善的態度。職業有武鬥家(空手和赤腳技能)、劍士(單手劍技能)及魔法師(手杖與白色、黑色、紅色、藍色、黃色等五種法術)。

精靈族

精靈族擁有較為中性的形象，對於人類雖然不會有敵意，但對泰坦族卻有敵意。職業有弓箭手(弓、石弓、精靈術)，魔法師(手杖與白色、黑色、紅色、藍色、黃色等五種法術)。

泰坦族

泰坦族是人類與精靈族的混血，擁有人類強壯的身體，與人類關係友好，對精靈族有即羨慕又憎恨的感覺。職業有劍士(雙手劍和矛)，魔法師(手杖與白色、黑色、紅色、藍色、黃色等五種法術)。

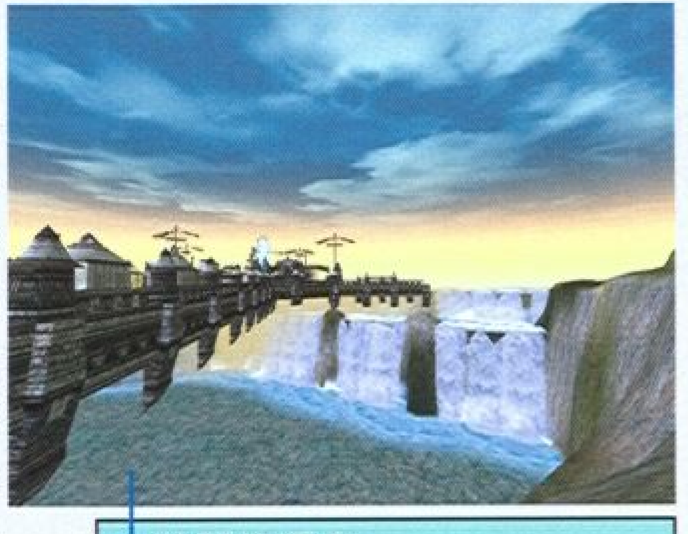
代表最高權能的 獨特物品

如Diablo般的道具欄

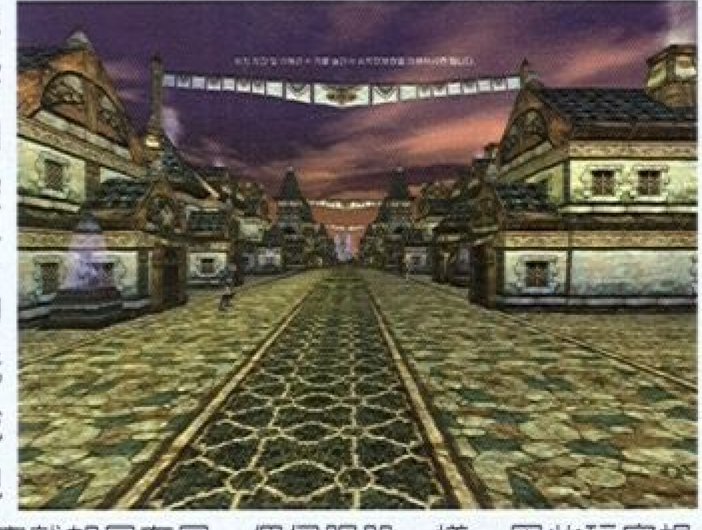
獨特物品是一種被神認定權能時的神物，在《凱旋：黃金聖戰之役》的世界裡總共只存在六個傳說中的寶石，唯有擁有六個獨特物品時，它才能發揮驚人的力量。因此為了擁有它，激烈的戰鬥及戰爭不曾間斷。獨特物品它不會被消滅，會持續存在於世界上，是個只有所有權會轉移的物品。但是世界上沒有人有辦法完整擁有它，因為一旦登出遊戲，物品便會掉到地上讓他人取得，因此獨特物品的擁有者就是目前世界上最強者，坐擁最高的榮譽。

允許三萬人同時上線的 廣大世界

《凱旋：黃金聖戰之役》使用了Imazic所自行開發的「Pangea」分散架構伺服器系統，玩家在進入遊戲選擇所要登入的伺服器時，所見到的每一個伺服器的背後，事實上都是由許多的伺服器所組成。每一個伺服器構成1.3Km*1.3Km的遊戲世界，彼此連結呈現達32Km*24Km幅員，且多達40個的城市、地域、冒險點等，由這些來相互貫通連接。


壯麗的瀑布

「Pangea」伺服器系統是將假想世界分為幾個區域後，將各個區域儲存在所屬伺服器以管理全部的假想世界，它可以支援廣闊的假想世界，也能收容大規模的玩家同時上線。各伺服器所屬的區域可隨著玩家上線的密度而調整，玩家在分散的區域間的移動時，視覺及速度上看起來就如同在同一個伺服器一樣，因此玩家根本無法察覺到他已經在分散的遊戲伺服器上進行世界冒險。就從遊戲公司實際連線到韓國的狀況來說，當時的伺服器流量負載約74％，但是玩家卻絲毫感受不到任何的延遲，而且由於在遊戲中的世界廣大，即使上線流量已經高達74％，仍然有搶不完的怪可以打。你可以看到有很多玩家來來去去，但是卻絲毫沒有擁擠的感覺，的確是令人感到意外。



傳遞消息的 魔法傳聲筒


在外招攬客人的武器店老闆

魔法傳聲筒是《凱旋：黃金聖戰之役》裡頭一種獨特的通訊方法，只要對準頻道後，不受限於距離都可以和很多人對話，是個類似無線電的物品。遊戲會提供一個初學者頻道用的魔法傳聲筒，專門提供初學者多樣的情報。而可以向商人購買的魔法傳聲筒可支援彼此之間非公開的通信，以及以物易物等公開的通信。另外還有被設計為專門偷聽別的頻道的魔法傳聲筒，或是撿到別人遺失的魔法傳聲筒時，也可以偷聽原主人的該頻道，因此也有可能呈現像情報戰一樣的對立型態。

享受自由組合的 絢麗動作連續技

《凱旋：黃金聖戰之役》的動作系統，最大特色便是「可組合的感官武打動作系統」。由11個技能樹與約260多個技能所組成的技能系統，隨著職業的不同而有豐富的技能可供學習。動作的各種變化，將依玩家技能等級、組合技級數及完結技術而展現不同的效果和威力。因此玩家需先學習前一級的技能，然後透過技能點數的分配，來提昇技能等級的使用。例如：劍士的三連擊技能來說，第1段組合技是從右往左打擊的動作，第2段組合技是從右往左再從左往右打擊的動作，第3段組合技是從兩次打擊之後接著跳起來從上往下砍的動作，所以技能等級越高的話，連擊的次數也會慢慢增多。





而修練出來的技能可以儲存在介面空欄裡，然後使用鍵盤熱鍵隨時調整，將一般的技能和完結技能組合起來，將可產生出上百種不同特性的連環技。所以，酷愛連續技快感的玩家們，一定要親自嘗試這個動作系統提供的無限樂趣！

可自由變換的 多樣視點

《凱旋：黃金聖戰之役》的白天與晚上是以真實的時間進行的，由於日夜之天色與光彩，在同一個地方看出去的景緻也都常時地做著變化，提供確實具差別化的3D 圖形顯示。如此華麗而具生動感的圖形顯示中，有碼頭、沼澤、遺跡地、武鬥場等具有多種地形，在在展現出超現實感的世界。這樣的世界之前也有談到，因有自由自在的視角轉換和遠近縮放的功能而更加具有現實感。



增加真實地形臨場感的 戰鬥方式

遊戲由於其強力的3D環境，所以人物會受到曲折的地形、畫面中地勢的高低、城堡的構造等等，對角色的動作、移動產生若干的影響。例如攻城戰中，玩家可爬到城牆上攻擊，或從城牆上跳下攻擊等，增加了戰鬥中的臨場感，所以想打贏一場光榮聖戰，熟悉地形戰略也是非常重要的喔！



使用大眾基礎配備就能擁有 最流暢遊戲感覺

近來市場上相繼出現多款號稱強作的3D網路遊戲，但是當研發公司對技術日新月異的無盡追求時，又有多少廠商能同樣顧及多數玩家的配備需求？《凱旋：黃金聖戰之役》在技術上不但強大且引以自豪之處，不僅是擁有與《天堂二》同樣高等級的強大3D引擎，所需求的配備卻只要《天堂二》的三分之二強就擁有相同的流暢體驗。可見《凱旋：黃金聖戰之役》的系統資源最佳化的處理功能非常強大，也因此遊戲可保持線上遊戲非常重要的最佳流暢度和穩定性，受不了Lag和當機的玩家，終於不必再受苦了！



A3

研發製造所：ACTOZ　販賣流通所：華義國際
遊戲類型：多人線上角色扮演　科技需求：PIII600、256MB



預定推出日 2003年6月

在看過了A3性感動人的女主角之後，相信王國內的男性們個個都食指大動吧！不過除了動人精彩的插畫吸引大家的目光之外，A3其實有更多精彩之處，相信國民們都還沒體會到。這一次我們就來揭開A3其它的一些神秘的面紗吧！此外，我們也先介紹一下A3的基本職業，讓玩家對這個引起話題的成人專屬online game，有更進一步的了解！

A3大揭秘 為什麼它叫A3？

相信玩家們對於A3一定很好奇吧？它一款全3D的線上遊戲；它是一款成人專屬的線上遊戲；它更是一款讓人有如置身電影中的遊戲。它為什麼取名為A3呢？所謂的A3其含意就是Art、Alive、Attract這三個意義。

Art 視覺的藝術呈現



超美型的遊戲畫面表現。

Art所代表的是視覺的部分。Art組合了graphic、music、Camera walking等不同的元素，讓遊戲呈現出不同於其他遊戲的視覺饗宴。追求更高層次的graphic，模擬從高空拍攝的Camera walking的感覺，呈現出有如電影般的遊戲畫面。玩家可以藉由解任務以及戰鬥等方式，感受到屬於自己的空間。而遊戲中更結合了故事情節、音樂以及音效，以達到如希臘哲人亞理斯多德所提出的模仿論中所說：「…經由事件引發憐憫與恐懼，並藉以完成此等情感的瀉導。」也就是說藉由觀賞悲劇而達到(感情)淨化的效果。畫面是以 Geforce 2 顯示卡為基本配備所研發，因此玩家可以在視覺及聽覺上都會感受到不同的感動。





遊戲鏡頭可展現全方位的角度

Alive 真實的人生表現

Alive是代表在現實感中實際性的動作表現。A3所呈現出的是真實性的動作，所以依不同武器所施展出的動作速度、音效都不同，精緻的呈現出豐富多樣的武術動作。在一般線上遊戲中未曾出現的屍體分裂，肉塊掉落等音效，都非常真實的表現出來。當然當玩家在體驗A3時，你所體驗的將是在現實生活中完全的觀感複製，甚而之的是許多在現實生活中不能體驗的快感，在A3中，全部都找得到。

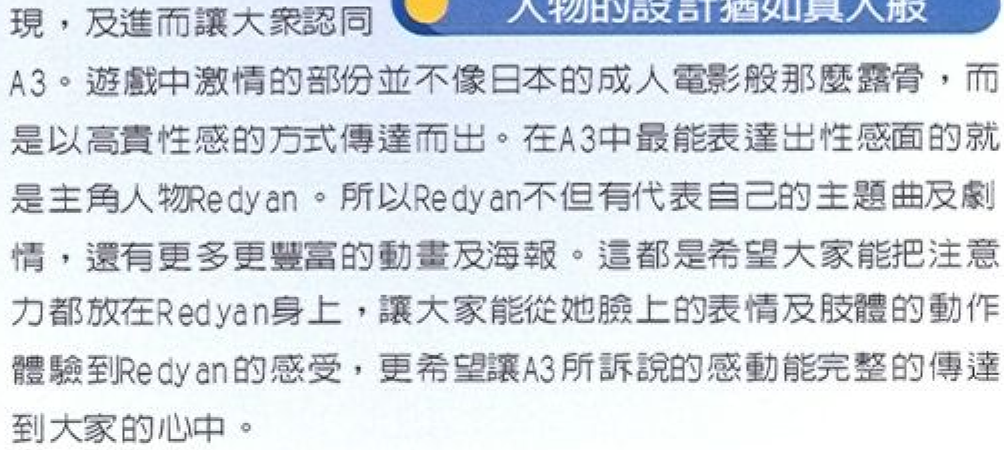


Attract 充滿侵略性的魅力展現





Attract是把會在A3中所出現的英雄人物的魅力極大化。由於是訴求成人專屬的遊戲，所以遊戲美術部份就以達到精緻完美為目標，以符合專屬成人高度美感的表現，及進而讓大家認同A3。遊戲中激情的部份並不像日本的成人電影般那麼露骨，而是以高貴性感的方式傳達而出。在A3中最能表達出性感面的就是主角人物Redyan。所以Redyan不但有代表自己的主題曲及劇情，還有更多更豐富的動畫及海報。這都是希望大家能把注意力都放在Redyan身上，讓大家能從她臉上的表情及肢體的動作體驗到Redyan的感受，更希望讓A3所訴說的感動能完整的傳達到大家的心中。



人物的設計猶如真人般



A3大揭秘 為什麼它是成人專屬的？



互動性 真正達到成人世界的網路互動



A3在操作上可以說是跟一般的線上RPG很相似，首先選擇一個自己想要扮演的職業人物之後，登入練功打怪藉以提昇等級，但是A3較著重於與其他玩家的互動性。在A3的世界中除了個人英雄主義式的單打獨鬥之外，其實比較建議與其他玩家一同組隊進行遊戲或者是共同解任務，因為這樣不只等級提昇較快，而且也讓玩家練功練得更有效率。此外騎士團之間的互動性、定期的線上活動以及錦標賽、國戰等各式豐富的遊戲元素，不但讓玩家可以提昇等級，更能進一步地從遊戲中得到更多的趣味性。





方便性 不複雜的介面設計



遊戲的物品介面一目瞭然

A3是一款不只針對玩家級的消費者所設計的遊戲，也是一款讓初學者容易上手的遊戲，所以各種能力數值、道具的功能與屬性及技能的難易度等，都可以直接透過介面就可以一目瞭然。每個職業在戰鬥時的動作，都會依所使用的招式或法術不同，而有不同的動作。讓玩家雖然是玩線上遊戲，但也可以感受到動作遊戲的快感。此外還可以透過組隊的方式，在戰鬥中分工合作，輕鬆打怪升級，體會戰略性的樂趣。



快速鍵的設計十分簡便

多樣性 滿足成年人的深度需求

A3還有豐富的任務系統。玩家可以透過自己所接的特殊任務，在A3的世界中感受冒險遊戲的樂趣。A3的任務有兩種：一種是劇情任務、一種是特殊任務。劇情任務就是藉由多樣化的組合所生產，在基本的地圖上執行。NPC會依據玩家的等級給予適當的任務，只要在某個區域與特定的玩家或NP C作指定的動作，達成任務後就可以得到經驗值、道具以及執行特殊任務所需的lore值。玩家可以藉由這些任務更了解遊戲故事背景以及各種設定。某些任務還有限制等級、職業別以及lore值等等，也有必須要組隊才能解的團隊任務，有些任務則是與戰爭相關連，所以有些任務是未執行就無法繼續遊戲。另外就是需要以戰略方式所解的特殊任務。特殊任務是在額外的地圖上，以遊戲故事情節進行的方式，再透過華麗的動畫，就可以了解遊戲中所隱藏的故事。讓玩家雖然是玩線上遊戲但也能體會到有如玩單機版遊戲般特別的樂趣及成就感。



遊戲中有多樣的任務需要完成



戰鬥中需與隊友充分互動

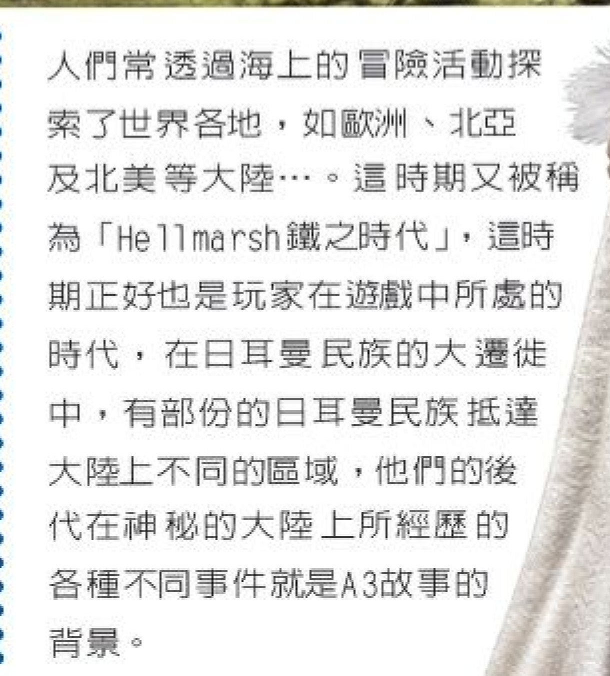




A3中的深度劇情展現

時間背景 日耳曼民族的大移動…之後

A3的故事情節是典型的Fantasy RPG。話說日耳曼民族大舉遷移到motif大陸之後，他們的後代子孫被稱之為norma民族，而norma民族就是玩家所要扮演的角色。norma民族在新的大陸上發現祖先們的痕跡，於是試圖尋找出屬於自己的歷史定位。A3遊戲的時代背景就是在這個時候，第2世紀末即將迎接第3世紀的來臨，羅馬帝國的盛況不再，也因為日耳曼民族的大移動，使得士族社會的架構逐漸轉變成為君主封建。



這是在日耳曼民族遷徙後，第3世紀時的故事。後代的人稱這時期為黃金時代，在黃金時代的初期定居於Hellmarsh大陸的人們與原先的原住民一起生活，建構出的一個特殊的社會體系。直到8世紀時，日耳曼的後代民族norma發展出高超的航海技術及冒險精神，人們常透過海上的冒險活動探索了世界各地，如歐洲、北亞及北美等大陸…。這時期又被稱為「Hellmarsh鐵之時代」，這時期正好也是玩家在遊戲中所處的時代，在日耳曼民族的大遷徙中，有部份的日耳曼民族抵達大陸上不同的區域，他們的後代在神秘的大陸上所經歷的各種不同事件就是A3故事的背景。



故事地點 痛苦之地 Agonyl



A3遊戲中的世界地圖

因為戰爭與怪物的橫行，讓人們總是脫離不了饑荒與戰禍。此時原本應該成為人們慰藉的祭司們，不但沒有成為人們心靈上的庇護所，反而讓他們更加的痛苦。玩家們就是以信仰為名目，組成針對在城中搗亂及為各種不公平的情況而感到鬱憤的騎士團，來挑戰想要以正義之名重新成立的王權及神的權威。

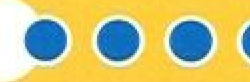


Agonyl是塊苦難的大地。慈悲之神卡德因為將傳說中的帝王Rubal藏身在此地，而受到女神Rebellu的厭惡與詛咒。而Agonyl也隨著被rebellu所詛咒成為瘋子的卡德淪落為苦難的大地。受到神詛咒後的Agonyl也稱之為戰士之地，現在放眼望去皆是一片的荒涼土地。這塊大陸四周都圍繞著山跟海，所以人們就算想離開這裡也是困難重重，只能困在有如地獄一般的Agonyl。這塊土地上的土壤貧乏，所以使得農業不興盛，而人們也因此過著饑荒貧困的日子，再加上不知什麼原因，使得無數的怪物四處橫行，讓人們貧困的日子更是雪上加霜。在Agonyl的東邊跟西邊各有一座城，所以暫時可以阻擋住怪物的襲擊，而北邊是泥地，南邊則是岩石裸露的山地。在這塊小小的區域中，會出現那麼多不同情況，全都是因為怪物所吐出的毒素所引發的。





人物與基礎職業初曝光



在A3的世界中有著兄弟情義的情節，也有戀人間的愛恨糾葛。這次就先為玩家介紹其中的三位主角，這三位主角的職業也正好是目前所開放的職業：戰士、法師及聖騎士。

傳說中騎士團的第一勇士 戰士(Kwaon)



出生於戰士之地Agonyl，家族中世代都是戰士。他性格沉默不喜言語，但對熟悉的人卻是非常的親切。所以當Rubal藏身於Agonyl時，Kwaon總是把Rubal把當作是自己的親兄弟一般的珍惜及照顧。而Kwaon的苦難命運就是由此開始。在親兄弟之間Kwoan最主要的就是承接家業，可是他卻為了Rubal而放棄一切，加入Rubal所成立的革命軍，成為Rubal的左右手。在Hellmarsh中Kwaon的戰鬥實力算是第一，因此Kwaon不僅僅是傳說中騎士團的第一勇士，也是革命軍第一騎士團的團長。

戰士職業特色

能力	力量	敏捷	體力	法力
基本值	30	16	30	20



190cm以上的高大身材、披肩的長髮及充滿挑戰性的下巴，總是讓人印象深刻，一身發達的肌肉再加上褐色的眼珠與古銅色的肌膚，宛如一生下來就是個十足的戰士。他高傲的性格讓他總是在戰鬥時絕不退縮，剛毅的眼神總是讓敵人不寒而慄。力量、敏捷、體力、法力等四個能力值。其中力量可以說是最重要，戰士是屬於近身戰的角色，在格鬥方面可稱之為專家。戰士可以裝備劍系、槍及斧系的武器，而戰士需要用到雙手拿武器，因此無法配備防禦系的盾牌。

Hellmarsh第一魔法師 Redyan



一出生就被預言為災殃的小孩，再加上Redyan一出生母親就因故喪生，使得她從小就被村莊裡的人欺負或冷落。不知何原因使得Redyan擁有了可怕的力量，於是備受欺凌的她就把村莊搞得天翻地覆，當村民團結起來制服她時，神官騎士團的Bill Made出現並解救了Redyan。而此刻的Redyan也開始面臨了永遠要愛他的命運。藉由Bill Made的介紹，Redyan拜一位大魔法師為師，爾後也加入了Rubal的反抗軍。Redyan就如同空氣般，一向都是靜靜的很少說話，當她出生時就失去了視力，但因為她有一雙很漂亮的眼睛，所以不仔細看還真看不出她是個瞎子。也因此使得她能夠看到別人所看不到的一面。

魔法師職業特色

能力	敏捷	魔力	體力	法力
基本值	12	26	20	40



法師是在A3中唯一的女性角色，約24歲左右，170公分的身高，性感的外表、有點冷酷的笑容再加上朱紅色的長髮總是能吸引到人們的目光。戰鬥時主要是以法術作為攻擊的工具。由於防禦力低所以適合遠距離攻擊，法師所使用的攻擊武器只有棍棒類，這些武器必須使用雙手，所以魔法師也無法使用防禦性的盾牌類裝備。

快劍的擁有者 聖騎士 Billmade



歷代的祖先都是聖騎士，Billmade的父親也是神官的身份，所以他的兄弟從小都是期望能成為聖騎士。但這對Billmade好像並不是那麼的重要，直到有一天當他見到主神Rebellu，一見鍾情愛上了她。因為這樣的原因使得Billmade趁機加入並支援神官騎士團，並因為表現良好的所以被任命為正式的聖騎士。任命儀式典禮結束的當天，他夢寐以求的女神Rebellu終於與他同床，但後來知道與他同床的不是女神Rebellu，而是遭到水之神Puleinyl的捉弄，對自己的愛情感到背叛的Billmade，開始了他的徬徨之旅。路途中他遇到了與神對抗的Rubal那群人，也解救了陷入危機的Radyan。

聖騎士職業特色

能力	敏捷	魔力	體力	法力
基本值	30	20	25	20

28歲的男性，稍微偏瘦的體型，擁有敏捷的速度。髮型是端正的短髮，深藍色的眼睛加上明顯的輪廓，也因此常被稱之為美男子。聖騎士是傳承過去神官騎士團的力量，是可以同時使用魔法與近戰技能的腳色。換言之聖騎士除了可以運用物理系的攻擊之外也能運用魔法進行攻擊或防禦。主要使用的武器有魔法技能的魔劍類及鈍器類，此外還可以使用防禦性的盾牌裝備。

英雄本色

研發製造所：酷奇思數位園 販賣流通所：未定
遊戲類型：角色扮演 科技需求：PII-350、64MB



在看過我們上一期的報導之後，許多的國民就開始期待《英雄本色》這個將與電視劇同步上市的RPG大作，會帶給我們什麼樣的震撼了！隨著電視劇即將登場，遊戲的製作也步入快完成的階段！這一次的報導中我們就來再深入的看看《英雄本色》的其它部分設計吧！相信屆時玩家們一邊玩遊戲，再一邊對照電視劇，一定會感到樂趣無窮的。

預定推出日 2003年5月

壹 相同故事架構 創造完全不同感受

遊戲既然是拿八點檔連續劇《英雄本色》的劇本改編，玩家又怕又愛的該就是因為太忠於原著，反而讓遊戲玩起來像一部電子書；要不就是太偏離原著，讓遊戲變的跟原著南轅北轍完全無法聯想，好像硬套個虛名一般。為了突破這樣的瓶頸，製作小組將徐導演提供的電視劇情腳本整個研讀後，經過激烈大膽的討論，決定將原著加以打破重新組合，將人物特性原汁原味的保留，但是出場的時間與任務重新規劃，如此一來就能避免像一些金庸系列的遊戲，玩家遇啥人、學啥武功招式、觸發啥任務都能未卜先知的弊端了！將主線劇情180度大搬家的鋪呈完成之後，最後還得過徐導演監製這一關，這是一定要的啦！而科幻武俠劇教父——徐進良導演，最後也海涵的接受這些後生晚輩宰割他的劇本。由此就可想而知這其中的拿捏是不會讓玩家失望的了！



英雄本色電視劇海報，結合電玩人物宣傳


遊戲中劇情與原著有完全不同的表現方式



遊戲中人物的狀態介面

貳 同時扮演多角色 聯合體驗多重劇情

戲劇嘛！江湖兒女情長是必要的元素，雙生雙旦也是一定要的咩！為了延續戲劇中這一特色到遊戲中，英雄本色遊戲裡加入了獨家多人角色扮演的特色，也就是玩家會因劇情走向而切換扮演的第一人稱。舉個實例來說，玩家一開始會扮演第一小生原嘯天，幾番兒女情長、家破人亡之後墜落斷崖，一般遊戲就會強制玩家在山崖迷宮中練功砍妖，讓人感到無聊至極。《英雄本色》中可就不一樣了，當劇情走到原嘯天墮崖後，遊戲中馬上將第一人稱換成女主角丹丹，來接續劇情任務。而山崖下的原嘯天可沒閒著呦！遊戲中會另開一小視窗提醒玩家原嘯天遇到誰？學到啥武功？當然玩家也可以自主性的選擇要不要過去幫嘯天練一練這新招式，以利於他日歸隊時武功大增，壯大我方合體技的陣容。

遊戲中玩家將會陸續扮演的角色有：原嘯天〔黃少棋〕、丹丹〔王宇婕〕、東方玉〔黃選格〕等三個第一人稱角色。在這裡提醒玩家，扮演每個角色的同時都要盡力練功呦！這樣劇情走到了所有我方人員大集合的時候，同時也是面對最強勁敵人時，才能使用合體技過關斬將喔！




合體技展示—飛葉斷魂。

參 精緻優美畫風／對話人物全都露

在人物的表現上，在上一期的介紹中玩家們都看到了將戲劇中人物，轉化成遊戲中人物的設定了！這一些精美的2D人物是製作單位延聘金瓶梅、紅樓夢等遊戲的人物設定漫畫家——鄧博文親自執筆描繪的，加以水彩表現上色，使得每一個人物看起來都非常優美生動。不過這些很棒的人物設定可不是只是給讀者們看看而已喔！在英雄本色遊戲中，人物的對話也一改傳統RPG的作法，只是露個小頭、小臉，在遊戲的對話中，將充分展現出人物設定的完整性，完全以全身圖出場，因此在遊戲的進行過程中，玩家就可以仔細欣賞一下這些漂亮的人物設定了！

肆 美女俏俊男猛／比真人演出還好看



遊戲中兩位女主角的清涼扮像

在《英雄本色》遊戲中，可愛的四頭身比例3D NPC人物以及九頭身的2D對話人物，都製作的非常精美。遊戲中人物的服裝造型依戲劇為參考，但在遊戲的創意世界裡的女性角色，如丹丹、北堂馨兒則更加清涼俏麗的穿上了最流行的中空裝，露出戲劇中看不到的小蠻腰，讓玩家領略到戲劇之外的角色之美。而男性角色為了詮釋遊戲中戰鬥的威猛形象，主要加強重了金屬的風格以及更迅捷的造型，多能保留戲劇中的角色特質，唯獨原戲劇中為黃少祺飾演第一男主角——原嘯天，為了加強青少年玩家的認同感，遊戲中將其年紀設定為十八歲，看起來比戲劇中小了些。

伍 倍力戰鬥陀螺系統／全新感受超易上手

在一片古樸、暗色系的武俠遊戲中，英雄本色的超科幻的獨家「倍力戰鬥陀螺系統」可說是讓人耳目一新！當玩家下達攻擊的指令之後，倍力戰鬥陀螺便會開始運轉，而旋轉的倍力戰鬥陀螺內會有額外的「攻擊傷害加倍區」，一旦玩家全部命中這些區域，則該名人物該回合的攻擊威力將會有所加乘或者可以使用合體技，倘若沒命中，則攻擊的威力只是一般的普通攻擊。而特技的施放也是如此，簡單的說，玩家除了拼實力外還多了賭運氣的刺激感，對老玩家來說有了全新的戰鬥樂趣，對於不善於練功戰鬥的新手玩家來說，不用完全靠實力硬拼也可以輕易上手僥倖過關。為了配合太空飛碟一般的倍力戰鬥陀螺，遊戲介面也以直覺式捲頁換頁介面，讓用慣了WIN作業平台的玩家超易上手，融合超現代鈦金屬質感與復古礦石的美術風格，呈現出科幻武俠的原汁風味。


命中「攻擊傷害加倍區」，攻擊威力將倍增

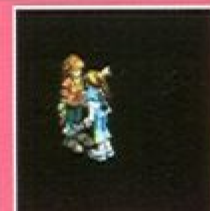

戰鬥絕招的畫面十分炫麗


戰鬥攻擊時的介面十分親切易上手

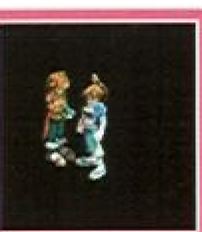
陸 可愛NPC動畫 讓玩家愛不釋手

在《英雄本色》遊戲中，有許多為了詮釋電視戲劇原著中的關鍵劇情，企劃與美術人員經過慎密的討論與規劃後，設計出數十段活脫脫生動可愛的NPC動畫，保證讓玩家愛不釋手，有種玩得比看得過癮之快感！尤其是水靈扮演的北堂馨兒與丹丹，在這些動畫中的表現，宛如玩家手上的小情人般，一舉一動都經專業動畫師設計出來，嬌俏模樣真令男性玩家想一把捏在手心不放，可真又怕給捏碎了呦！










可愛的過場動畫設計連續圖。

柒 刀光劍影齊出 暗器幻獸各有所長

英雄本色遊戲中每個角色都有他擅長專屬的武功派系與套路，所以用的武器也有所不同，原嘯天是出自太極劍法擎天派門下的高徒，所用的武器就是以劍為主以及相關招式。東方玉為異教徒四方門長老之子，亦四方門預定之掌門人，故擅長用長短刀器，武功招式也以四方門武學傳承為主。而丹丹大多使用具有雲南風格的暗器——飛針，當她學會天蠶神功之後，就可以使出最受女性玩家喜愛的可愛幻獸系武功。我方夥伴之一的北堂馨兒則是以北方少數民族兵器、法術為主。除了各有特色的武功及武器之外，遊戲中的女主角們，也會有一些美美的防具與裝配讓玩家收藏喔！

◆ 遊戲中主角人物的武器 ◆

名稱	配帶者	說明
火羽劍	原嘯天	相傳以冥界幽火所煉治而成，劍身呈不規則火焰狀。
土龍錐劍	原嘯天	以千年寒鐵打造而成的長劍，劍身寬而色調暗沉，看似鈍鐵，實則削鐵如泥。
風牙刃	原嘯天	以青銅打造而成的長劍，劍身為暗綠色並且刻有些許的花紋。
針類武器	丹丹	主要是以暗器為攻擊方法，多半細長易於攜帶，針上的花紋十分講究。
黑鐵鎖甲	原嘯天．東方玉	比布衣要來得笨重，但卻能有效削減外來攻擊。
逆刃鎧甲	原嘯天．東方玉	由精鋼製成的鎧甲，除此之外，鎧甲本體佈滿利刃，使敵方難以靠近。
寒凜晶盔	原嘯天．東方玉	硬度和密度都比一般頭盔要來得高，能抵擋絕大部份的攻擊傷害
玄冥幽鞋	丹丹．北堂馨兒	九黎一族所穿的鞋子，由於獲得不易，價格也比一般鞋子要高上幾倍。
鐵靴	原嘯天．東方玉	鐵製的長靴，上頭鑲有寶石和奇特的紋路。
冰蠶玉鞋	丹丹．北堂馨兒	以罕見的冰蠶絲所編織而成的鞋子
戰角盔	原嘯天．東方玉	裝有飾角的頭盔，除了有效抵擋敵方攻擊之外，頭盔的雙角還可給予敵方傷害
天神武盔	原嘯天．東方玉	傳說中天神防具之一。
破邪銀釵	丹丹．北堂馨兒	銀製的女用釵，價格較為昂貴，並無特別之處。
朱羽凰釵	丹丹．北堂馨兒	以神鳥鳳凰為型態所製成的飾品，能驅邪避凶
太虛冥戒	丹丹．北堂馨兒	傳說為遠古時代就已存在的戒指，配戴者能感受到源源不絕的能量不斷由體內產生。
斷魔戒	丹丹．北堂馨兒	戒指上刻有法陣的圖示，據說有驅魔的效用。

捌 特殊丹藥設計 增加遊戲變化性

英雄本色中除了一般RPG一定要有的補充HP、SP的大補丸、還魂散之外，還有一些特殊功能的丹藥與道具，例如：打倒敵人可獲得二倍的經驗值、打倒敵人可獲得二倍的金錢、可讓我方一員產生加速的狀態….等的超強猛藥。光是可以讓我方實力變強不夠過癮，還要把敵方搞得哀鴻遍野才夠猛：遊戲中還有一些丹藥、道具是可拿來毒害敵方的，例如：可讓敵方一員產生中毒、麻痺、昏迷、混亂…….等的毒藥。玩家在遊戲中只要記得一個原則，多買一些丹藥、收集一些道具以備不時之需，有病治病沒病強身，要不還可以陷害敵人。

遊戲中的丹藥效果詳解

丹藥	說明
招魂丹	可復活我方一員的生命
智慧之水	可加智力基值三點
力之魂石	可加力量基值五點
五毒散	可讓敵方一員產生中毒的現象
禁脈散	可讓敵方一員產生麻痺的現象
軟筋散	可讓敵方一員產生昏迷的現象
力量之水	可加力量基值三點

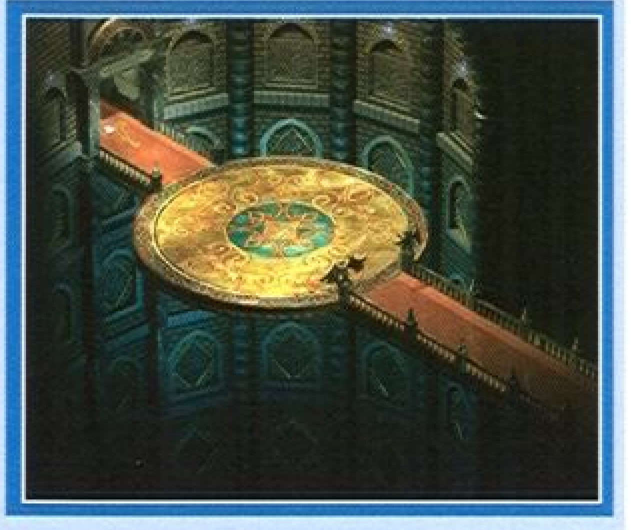
一世縱橫沙場 怎奈萬里長征英雄氣短



四方門

反抗蒙古帝國長達十二年的韓宋帝國，在宰相劉福通亦即白蓮教教主的率領下，擁立韓林兒為帝，韓林兒與元朝對抗的一次戰役中喪命，其下之大主將：東方青木、西門若水、北堂墨、南宮列等四人為了完成主公韓林兒的遺志，決心要重整旗鼓為主公報仇…四方門便由此而生，志在推翻元朝暴政，建立韓宋帝國，然而在遊戲中的年代則是被明朝庭視為亂臣賊子而急於剿滅的叛黨。

天方地圓



四方門的英烈塚，碩大的陵墓內不只安放著抗元義士的遺骸，同時也建造了無數的石碑記載四方門的由來及與元朝的諸多次英烈戰役，這裡對四方門來說是一個最崇高的聖地，其內也隱藏了四方門的寶物與獨門武學秘笈，若非門主或特定長老，一般人是不得隨便闖入的。

太極劍派擎天一劍傲視武林

擎天派



一代御劍宗師李廣，在一此遊歷時發現了這塊地方，對這個地方情有獨鍾。之後，他便在此定居，並且建立了一個教導劍術的場所，稱之為擎天派。慕名而來的人不在少數，每個人的心中都希望能習得李廣最引以為傲的絕學「擎天一劍」。

擎天派中庭

擎天派之掌門宋凌霄號令門徒之處，擎天派傳至今日在武林之中以是屬一屬二的名門正派，掌門宋凌霄亦為朝廷有功之開國武將，淡薄名利不善官場為由隱身武林，雖然婉拒官拜朝廷，但是為人正直、豪爽，對朝廷忠心耿耿的他，依然以擎天派之武林地位與實力竭盡所能為朝廷剷除叛黨餘孽為己任。

忘世人間處處美景的世外桃源

凡人谷

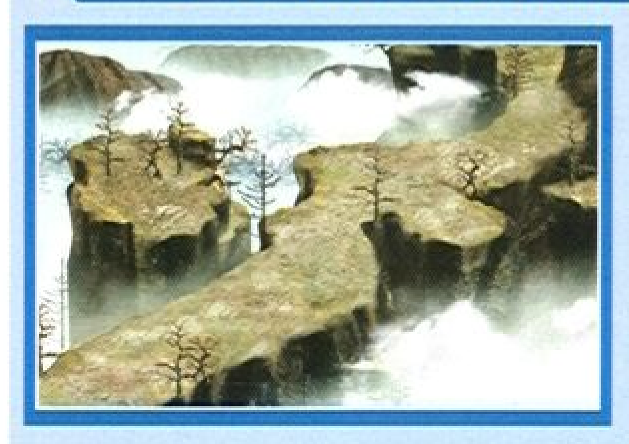


凡人谷是個人間少有的世外桃源，四季如春桃花處處，無論是江洋大盜、武林殺手、孤臣孽子，任憑再大的血海深仇來到這裡都必須要放下與遺忘，當一個沒有過去不寄未來的凡人，不再與紅塵有任何的接觸與牽絆。為了維繫凡人谷絕世而居的寧靜與和平，谷主立下了一但入凡人谷便終身不得出谷的規距，若違反此誓盟者皆已死為誡。

離塵居

離塵居便是老嫗的繼承者所居住的地方，只有她的女性後代有此權力居住於此，在這靈氣甚強的千年老樹根頭，順其自然成形的樹洞築一修行小居，對修練純陰之神功有極大的氣場助益，而有幸習得這純陰神功之人理所當然這名女性同時必需習得老嫗的密法，以應付谷中強弱不一的敵人，進而管理谷中的一切。

玄奇的天象揭開傳奇的寶藏



麒麟洞

麒麟洞隱藏於中原以北的北大漠漫漫黃沙之中，必須解開神秘天象封印方能看見一詭譎的人形石壁入口，據四方門長老口述…相傳內有一寶藏無數，得手者將富可敵國，然而鹹有人知其內另有足以操控武林號令天下的秘寶。其洞穴各由風、火、雷、電等四隻神獸守護，試圖闖進去的人不在少數，但如何能解開神秘天象封印？ 只有能活著走出來的人知道。

枯木崖

此地長年附有地靈之氣，地脈性陰，非常適合練功之人排除體內積存的陽剛之氣，這也是練功之人預防走火入魔的最有效配方，在此搭配之下其功力便可突飛猛進。無奈的是，這也吸引了不少喜愛陰冷的生物到此定居，所以…要想在此練功，自己本身的修為也不可過差，否則輕則走火入魔，重則會有喪命的危險。

善與惡 2 Black & White 2

▶ 研究製造所：Lionhead Studios ▶ 販賣流通所：美商藝電
▶ 遊戲類型：策略 ▶ 科技需求：未定



預定推出日
未定

在 2001 年的時候，Lionhead Studios 推出了他們製作的第一款遊戲《善與惡》(Black & White)，其新穎的遊戲設定，引發玩家極大的迴響，於是再接再厲於 2002 年推出資料片－《神獸島》(Black and White: Creature Isle)。《善與惡》中讓玩家以上帝 (god) 的角度來進行遊戲，可說是一款十分有趣的遊戲，如今即將推出 2 代，讓我們來看看這 2 代之間有何改變：







優美的遊戲畫面

前言



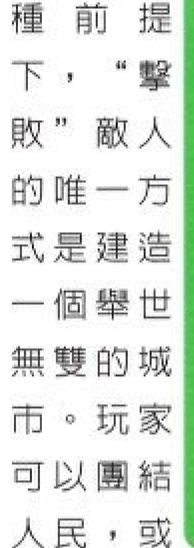
從天堂俯看大地一切是那麼地美好，田野上低垂的小麥和青草在微風上搖曳生姿；海洋上，湛藍的海水被陽光照耀得金碧輝煌。然而，隨著鏡頭步步逼近，顯然，事物並非如第一眼所見地那般，這個景色怡人的大地，事實上是一個不折不扣的戰場，所有的文明都為了對抗對方而互相戰鬥，在血流成河的戰爭中為捍衛其信仰而戰，就連神祇也得捲入戰事之中。



爲善爲惡存乎一心

在《善與惡 2》裡，人民是愈來愈進步。他們不再需要你管理基本需求，而且會逐日改變原始的生活方式，並變得越來越難被感動，更不會再與他人和平地共同生活在伊甸園裡。他們正設法說服其它種族，他們的神才是唯一的真神，這卻讓宗教成為戰爭的災難之一。村民現在能夠建造更多更先進的建築物，而且也學習到如何配備劍、弓和箭等武器去打仗。在遊戲裡，主動準備戰事、並透過使用武力來擴張帝國者，將會被認為是邪惡；至於集中心力在城牆內致力建設，而且把戰爭視為防衛手段者，將被認為是善類。若玩家走邪惡的路來求勝，意味著你選擇和傳統即時戰略遊戲相同的方向－在衝突中打敗敵人；若玩家堅持走正義的道路來求取勝利，將會得到一種截然不同的遊戲經驗，因為在這種前提下，“擊敗”敵人的唯一方式是建造一個舉世無雙的城市。玩家可以團結人民，或者依你的方式摧毀一切。屯墾區周圍可以建造城牆，以保護村民免於敵對戰士和敵對生物之攻擊；另外，更先進的世界會產生更高等的知識，而生物的學習亦是如此！遊戲裡，人民會有極大的互動，而你的生物亦有能力指揮軍隊。和《善與惡》一樣，《善與惡 2》是與道德的選擇有關的遊戲，也就是說，你可以挑起戰爭、或舒緩情勢，並鼓吹為善之道。另外在遊戲裡，新的 3D 技術把遊戲世界創造的更詳實，而遊戲也會更強調玩家的合作。每一項作為或不作為，都會透過建築物、植物及動物生命的變化，來反應玩家的人格，並在遊戲裡視覺化地呈現。



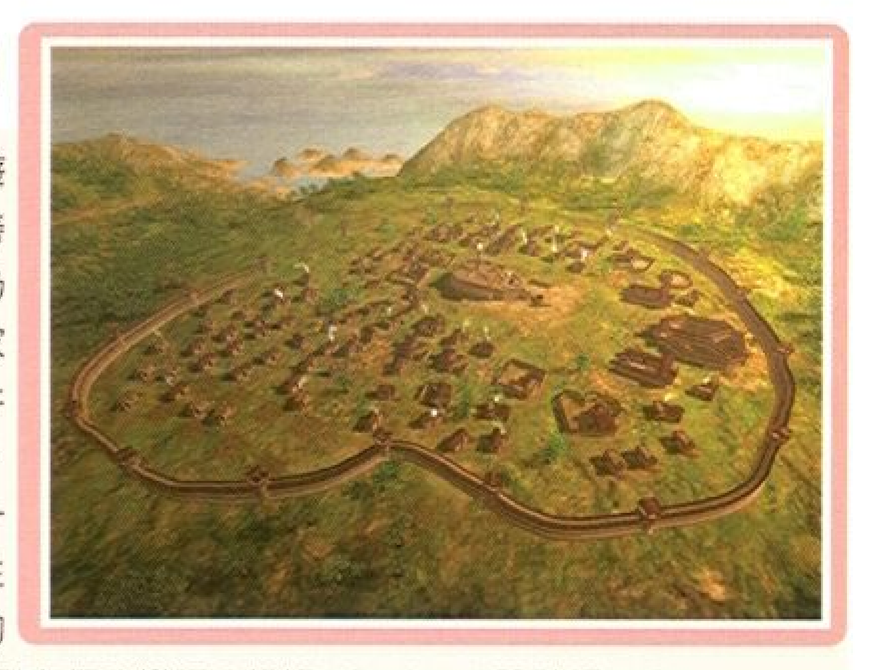




遊戲將有日夜變化的設定

生物將比第一代少

和第一代遊戲最大的不同是，《善與惡2》除了技術的改進讓設計團隊可以為遊戲做更多事之外，他們最主要的目標還是讓這個作品成為史詩般的遊戲，並藉由增加遊戲的規模，以及透過包括利用龐大的城市、戰鬥時千軍萬馬的景象、以及強大的故事情節，來增加遊戲的感覺，據了解，這種設計思想是受到「魔戒」系列，以及「梅爾吉勃遜之英雄本色」(Braveheart）所啓發；另外設計師也會讓遊戲裡的人民對玩家的重要性增加，他們捨棄了在遊戲冒險世界裡蹦進蹦出的設計，而讓多數人民更忠貞。這些人將會招募軍隊，進行祈禱，為你而生，甚至為你而死，而他們也將有自己的故事和情節。這些人對玩家而言是非常重要，因為你可以決定他們要成為什麼樣子。當然啦，作為一個《善與惡》的系列遊戲，《善與惡2》仍將給玩家控制事件的自由。至於第一代裡生物／寵物的遊戲設計有何改變呢？根據Lionhead設計師Molyneux表示，《善與惡2》提供的生物將比第一代遊戲少，因為大多數予Lionhead賜教的玩家表示，他們會受制約於遊戲一開始所選擇的生物，讓他們很少會利用選項在稍後進行交換新生物；另外，也有玩家告訴設計公司說，雖然生物仍能在遊戲中相互戰鬥，但你將不能在關鍵時刻全力控制你的生物，施展特殊的拳打腳踢予敵人一擊。雖然目前還不知道有多少生物會出現在第二代遊戲中，但從公佈的圖片來看，獅子、猿人、熊及猴子……等均會登場。其中，猿人這回看起來是一幅兇神惡煞的模樣，牠像是全身充滿肌肉的猛男，有著去了毛的頭部，和一身的黑毛。據說，玩家在新遊戲裡還可以設定生物毛髮的款式和顏色，例如，讓猿人的捲毛變成直毛，或將黑毛變成藍毛；另外，牠們的毛髮在雨中會變濕，在戰鬥中流血時還會纏結在一起。

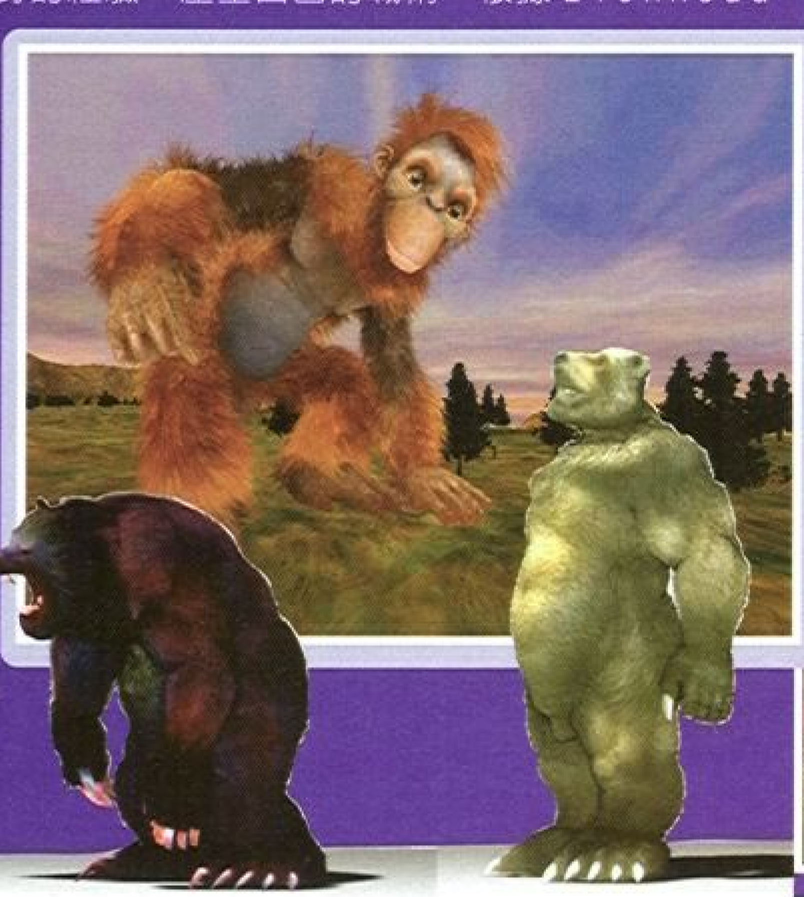




你要選擇這隻可愛的猴子當你的寵物嗎？

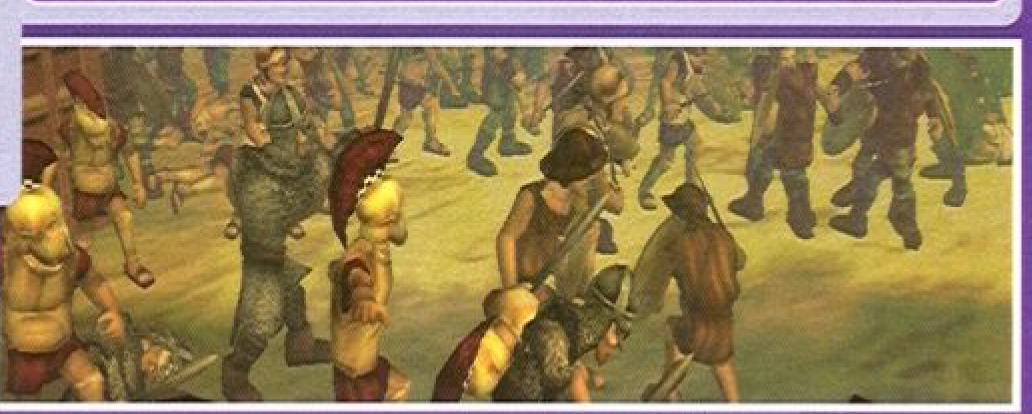
生物 AI 將會成長

第二代生物的AI將比第一代更進步，牠們將能夠學習比追逐海灘球、餵食自己及投擲村民來消遣等還要複雜的技藝。生物除了是戰鬥的終極單位外，現在牠也是人民的終極的防衛者和養育者。另外，除了改進你教導生物的方式之外，設計師還增加了生物的能力與智慧，讓玩家可以把整支軍隊的控制交給生物，使牠們可以在戰鬥中指揮部隊，而牠將會根據本身的經驗，產生自己的戰術。根據Lionhead Studios表示，玩家將可以實際地觀看有關生物大腦的3D影片簡介以了解什麼讓牠有這些反應，但目前這項設計仍在開發階段，詳細情況還不得而知。





兇狠的人猿正攻擊士兵。



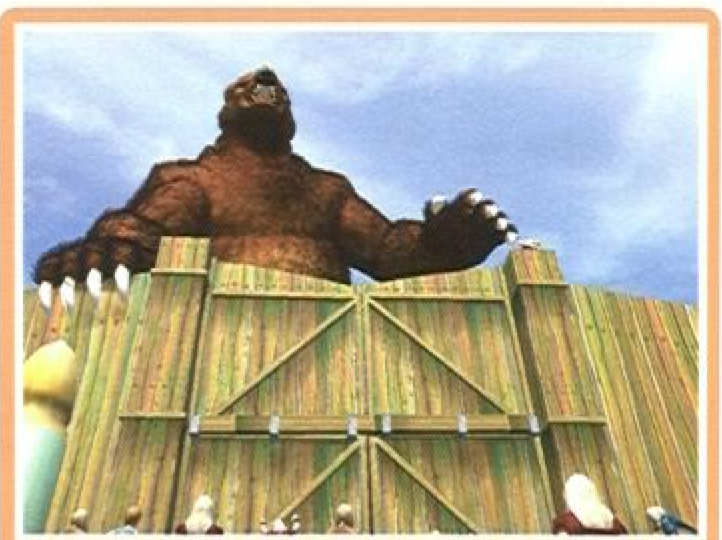
善或惡的選擇不同也會影響AI



僅管有高聳的城牆，仍難抵擋猛獸的攻擊。

Molyneux表示：「在第一代《善與惡》中，玩家有一隻屬於自己的生物，而牠會學習，但學的是像吃之類的芝麻小事，但在第二代遊戲中，你還可以教導牠們適當的策略，使生物成為軍隊中最偉大也是最強大的單位，讓牠有成為終極武器的潛能。生物除了可以成長的非常巨大之外，如前所述，牠可以學些簡單的策略，諸如何時攻擊？和何時逃走？牠也可以學些更複雜的策略，例如，派遣牠的軍隊從背後偷襲敵軍，或者給予敵軍致命一擊。」除此之外，玩家的生物也可以防衛和建造偉大的城市，牠在城市管理上的技能，以及對周圍情勢的分析能力，讓他成為城市裡更有價值的一份子。當然啦，這是以你沒有讓牠走上邪惡一途為前提。另外，遊戲AI還有一些意想不到的有趣效果，例如，當我們初次讓生物進行戰鬥時，由於牠沒有戰爭的概念，因此只會不斷地治療受傷的人，即使對他進行攻擊的人亦是如此！

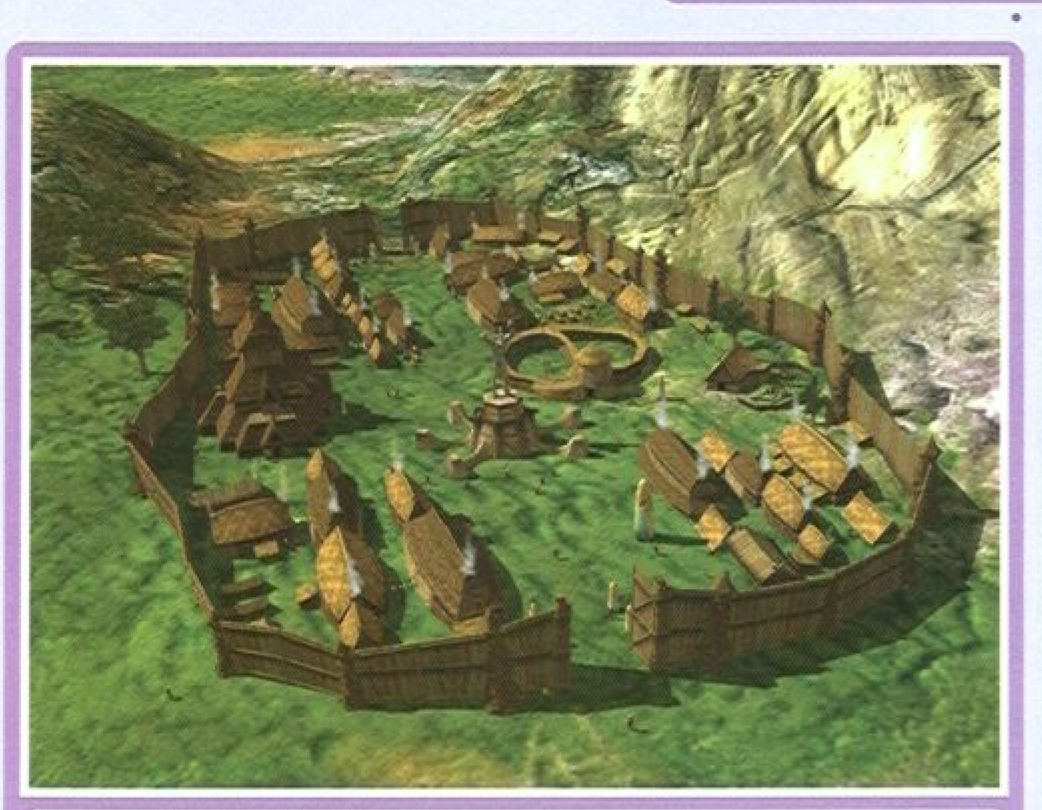




控制系統操作遊戲

遊戲不使用傳統的即時戰略介面來命令軍隊，因為設計團隊決定採用在第一代遊戲中所謂的控制系統（leash system）用來強迫或限制生物在移動。這聽起來或許不尋常，而且有些不切實際，但看過初步設計成果的遊戲評論家覺得，這種設計除了具功能性外，似乎還可以提供玩家可做出衍生戰術的機會，這些是和你在傳統戰略遊戲中看不到的。藉由使用控制系統，你將有把你的軍隊和敵軍、目標或甚至是你認為應該創造詳細攻擊隊形來應付的其它對象「綁」在一起的可能。在《善與惡2》中，玩家將能夠改變任何控制（leash）的長度，例如，決定某團體巡邏區域的大小，或讓該團體密切地守衛特定的建築物。將控制系統和你的戰略配合，將讓你的戰力更為強大。另外在第二代遊戲中，「善」與「惡」的區分更加清楚。作為一位循善的玩家，可以教養人民和建造令人印象深刻的城市。當玩家在城內保衛和照顧人民時，更多的人將會更希望成為此一光榮帝國的一份子；至於求惡的玩家可建造巨大的軍隊，並且對外發動戰爭，進行殺戮和摧毀敵軍。至於戰鬥的規模究竟會有多浩大呢？史詩性的戰爭都是由大場面且為數眾多的個別戰鬥所構成。Molyneux承諾在《善與惡2》裡的軍隊將是由數萬的士兵組成，而且每位士兵的動作都是獨立的。很明顯地，在部隊裡的每位士兵實際上都有自己的統計值，而且根據Molyneux表示，常期服役的士兵會比農民出身者強大，而這似乎也與遺傳有關。如前所述，在螢幕上可以同時呈現數千人，而建造城市來容納數千村民，以及他們所佔領的土地規模，所花費的時間是相當龐大，但遊戲仍可妥善處理。雖然每支種族對於戰鬥都有喜愛的方式，但一般而言，在衝突中都有成千上萬的部隊或村民，利用弓箭從城牆上射殺，而生物則會攻擊步兵，並且會像螞蟻般地掃進行掃蕩。雖然戰爭場面壯觀，但仍可符合玩家所期待的畫面精緻度與流暢性。



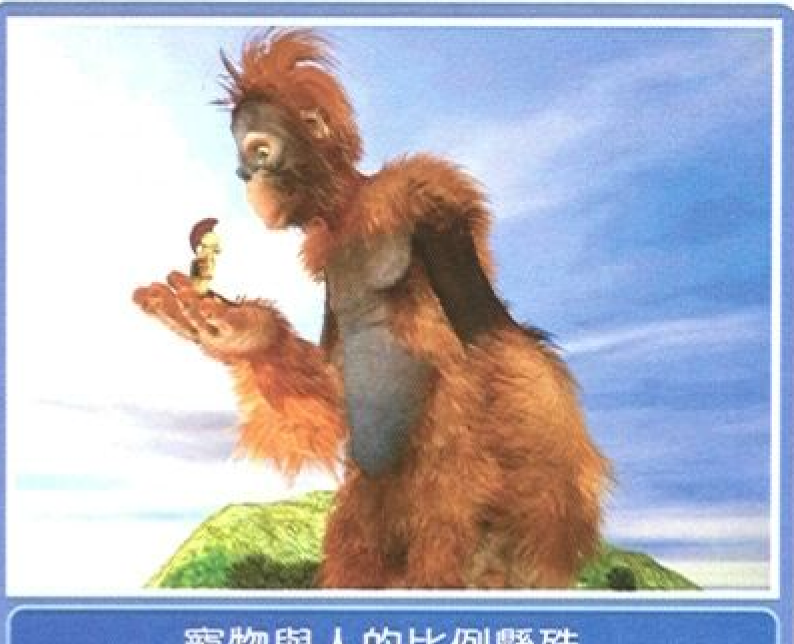


村莊剛發展的模樣。

超強的史詩性法術



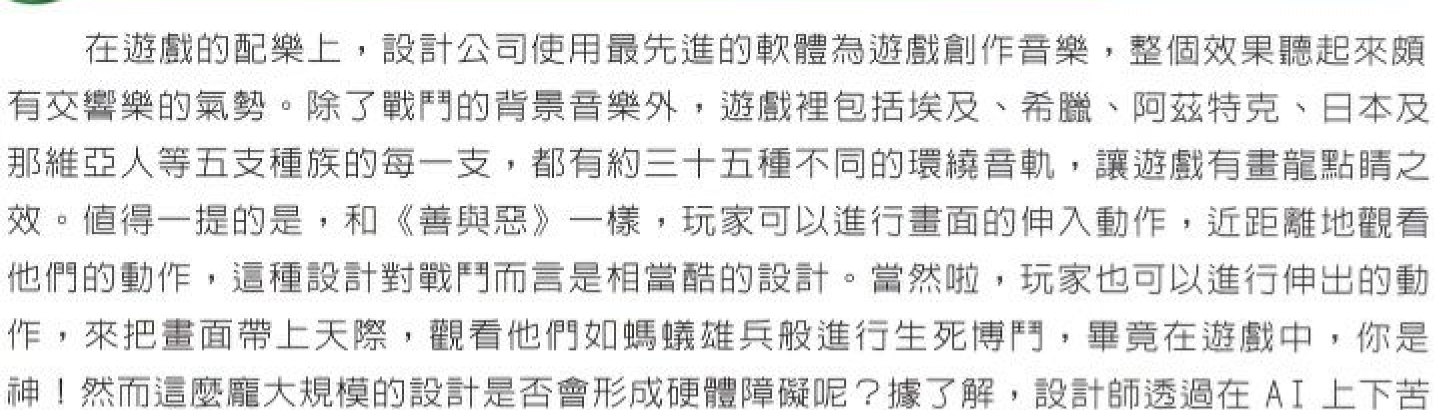
在戰鬥方面除了來自軍隊的傳統攻擊外，《善與惡2》亦提供16種新魔法（《善與惡》裡有30種）供玩家施展。對初學者而言，這些新魔法中有六種被Molyneux喻為「史詩性法術」，但目前設計公司尚未對這些法術作進一步的說明。可以確定的是，每一種法術的施法效果將會非常壯觀。已知有一種火球術，施展時不僅可以對目標投擲各種火球，火球裡還可「擁出熔岩」，被碾過的地方不僅會著火，熔岩周圍的物體還會起火燃燒。另外，第一代遊戲裡的水法術在新遊戲裡仍會出現，玩家也可利用它對付敵人，但設計公司迄今還沒有計劃讓水法術可製造大洪水。或許，從遊戲的觀點來看，《善與惡2》最出色的特色是遊戲將會是關卡制（level-based），每一道關卡都設定在不同的主題大陸（themed continent）上，玩家能夠依意志旅行回到前一道關卡，甚至也能夠在大陸之間設立貿易通道（trade routes），讓你能從前一關卡因優異的表現所獲得的資源中獲利，而這也意味著你可以被要求回到前一關，進而修正之前完成任務所遺留下來的問題。另外，雖然設計公司尚未對遊戲的情劇作詳細的說明，但新遊戲將比前作更具故事導向。



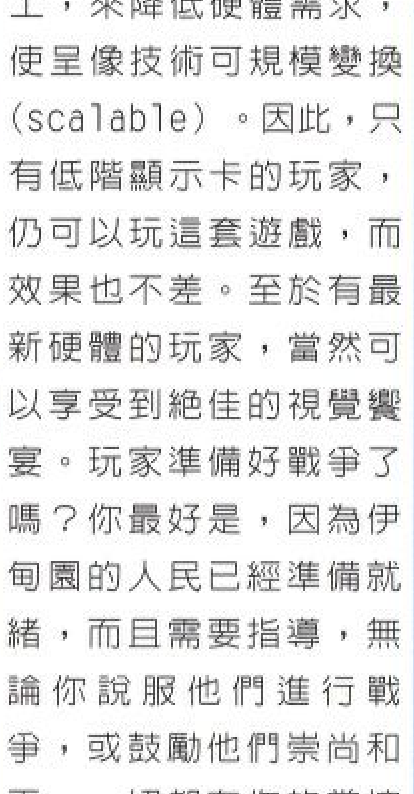
寵物與人的比例懸殊



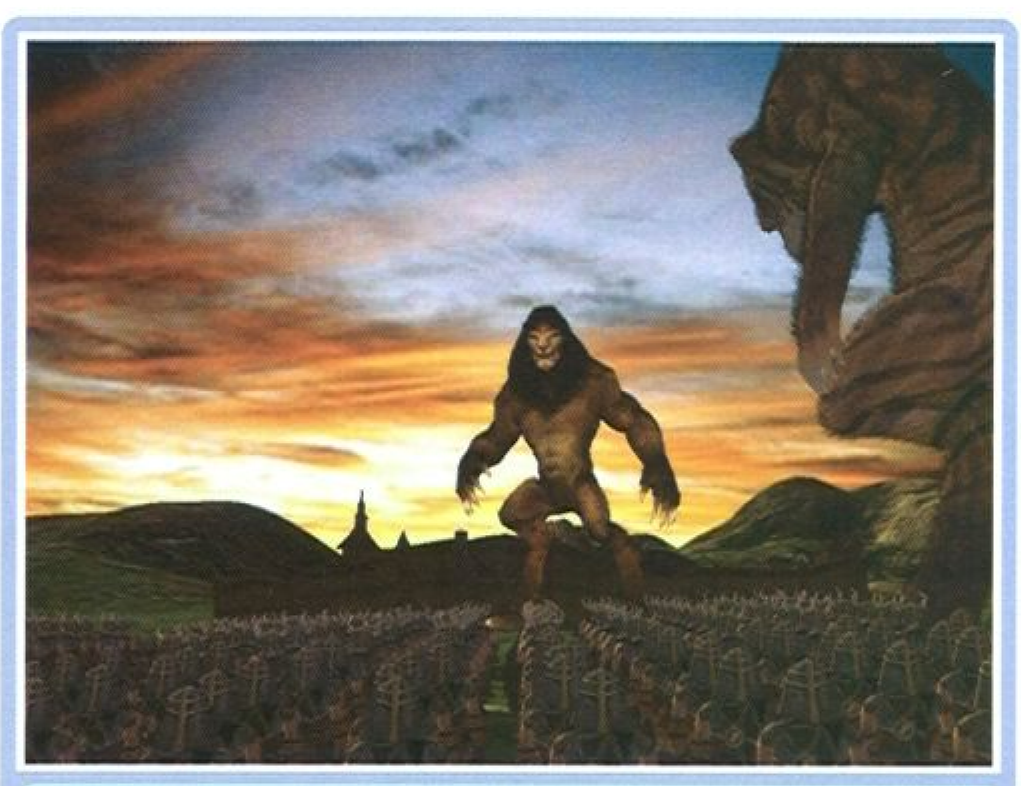
優良的音樂技術



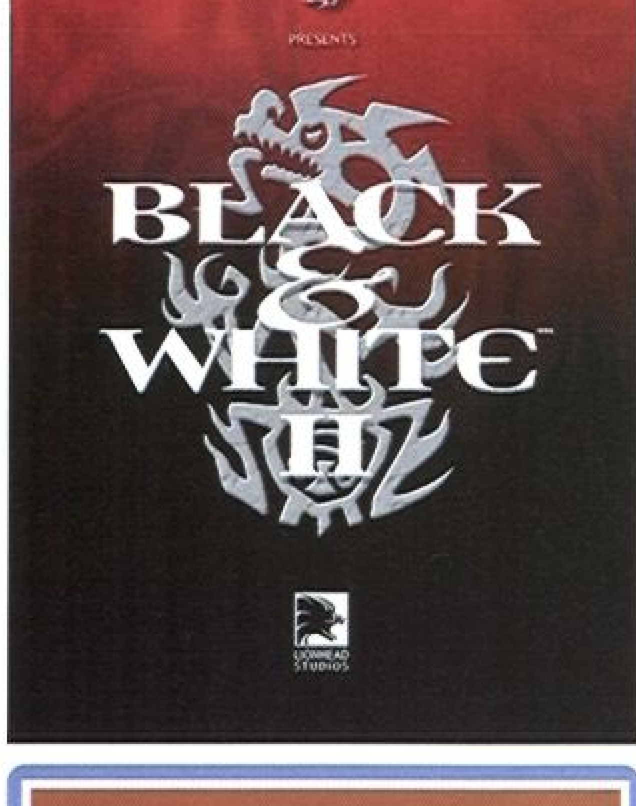
在遊戲的配樂上，設計公司使用最先進的軟體為遊戲創作音樂，整個效果聽起來頗有交響樂的氣勢。除了戰鬥的背景音樂外，遊戲裡包括埃及、希臘、阿茲特克、日本及那維亞人等五支種族的每一支，都有約三十五種不同的環繞音軌，讓遊戲有畫龍點睛之效。值得一提的是，和《善與惡》一樣，玩家可以進行畫面的伸入動作，近距離地觀看他們的動作，這種設計對戰鬥而言是相當酷的設計。當然啦，玩家也可以進行伸出的動作，來把畫面帶上天際，觀看他們如螞蟻雄兵般進行生死博鬥，畢竟在遊戲中，你是神！然而這麼龐大規模的設計是否會形成硬體障礙呢？據了解，設計師透過在AI上下苦



工，來降低硬體需求，使呈像技術可規模變換（scalable）。因此，只有低階顯示卡的玩家，仍可以玩這套遊戲，而效果也不差。至於有最新硬體的玩家，當然可以享受到絕佳的視覺饗宴。玩家準備好戰爭了嗎？你最好是，因為伊甸園的人民已經準備就緒，而且需要指導，無論你說服他們進行戰爭，或鼓勵他們崇尚和平，一切都在你的掌控之中。



獅子和老虎將証明誰才是萬獸之王！





星際大戰 舊共和國騎士



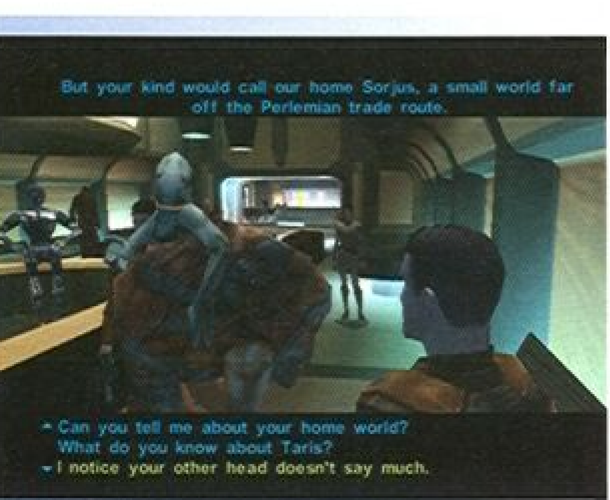
- 研究製造所：BioWare
- 販賣流通所：未定
- 遊戲類型：角色扮演
- 科技需求：未定

預定推出日 2003年6月

自從喬治盧卡斯（George Lukas）執導的「星際大戰」於1977年上映以來，吸引了無數的影迷前去觀看，也因此形成了極大的「星際大戰」fans社群（本魔王也勉強算一名啊^^），同時間，「星際大戰」也開發了許多週邊商品，當然也少不了遊戲這部分，因為「星際大戰」本身故事架構十分龐大，所以開發遊戲的內容不完全只有電影原著劇本改編，更包含了許多其他時間點的故事，這次所介紹的《星際大戰：舊共和國騎士》（Star Wars：Knights of the Old Republic，暫譯）就是敘述著「星際大戰」中的一個古老故事。

體驗共和國黃金世紀

這次為玩家所介紹的星際大戰最新系列遊戲－《星際大戰：舊共和國騎士》（Star Wars：Knights of the Old Republic，暫譯）是由BioWare所設計的，當然還是由LucasArts所發行的。它是一套劇情發生於「星際大戰首部曲」事件前4000年的角色扮演遊戲，是一個距離銀河內戰相當遙遠的時光。玩家將親自參與這個以共和國黃金世紀（Golden Age of the Republic）的史詩性劇情，當時的絕地武士和席斯（Sith）可說是數以千計，但隨著銀河和黑暗魔君（Dark Lords）的衝突，絕地武士和席斯之間的戰鬥也愈演愈烈，玩家的行動將會決定這場大型銀河戰爭的結果，以及你作為一位絕地武士的命運。玩家的隊伍將最多包含三名角色，成員可以是人類、機器人、特威克斯（Twi'leks）、武技人或其他等。雖然這是一套角色扮演遊戲，但據了解，遊戲內還有其它步調快速的小遊戲，例如飛梭競賽、槍砲射擊等。其中飛梭競賽已是當時銀河世界裡一種非常流行的運動，競賽者若持續獲勝，可贏得一筆數量可觀的金錢，但贊助者仍會從中抽頭一大比例的金額。儘管許多強盜和惡名召昭彰的奸人試圖透過恫嚇來影響賽局，但Taris星球仍是銀河裡飛梭競賽圈的中心，玩家將可以在這個城市裡進行飛梭競賽來累積些金錢。




令人暈眩的光影，增添星戰的氣氛

不同人文風貌的星球

玩家的旅程將遍及Tatooine、Korriban上的席斯世界、Dantooine上的絕地學院、以及武技人的家鄉Kashyyyk，另外，還可至Manaan、Taris、Unkown等星球冒險。每個星球都有不同的地理景觀、建築物、物種及語言，而人口大小也不一，當然所需的進口物資，和出口品也不一樣。以Dantooine為例，它是人類的殖民地，人口約兩百萬，仰賴進口的是技術和奢侈品，出口的產品則是糧食，而Dantooine是一個充滿橄欖、藍和棕色的彩色世界。在Dantooine上最值得一提的是由絕地大師Vodo-Siosk所創立的絕地學院。在經歷幾世代之後，現在這所學院是作為訓練最有希望的絕地武士Padawans和其它數十名學生的地方。學院歷史上最著名的畢業生是由Vodo-Siosk親自訓練的Exar Kun，但他最後卻由光明面轉而擁抱罪惡的力量──古席斯魔法，最後引爆他和共和國之間的一場戰爭……

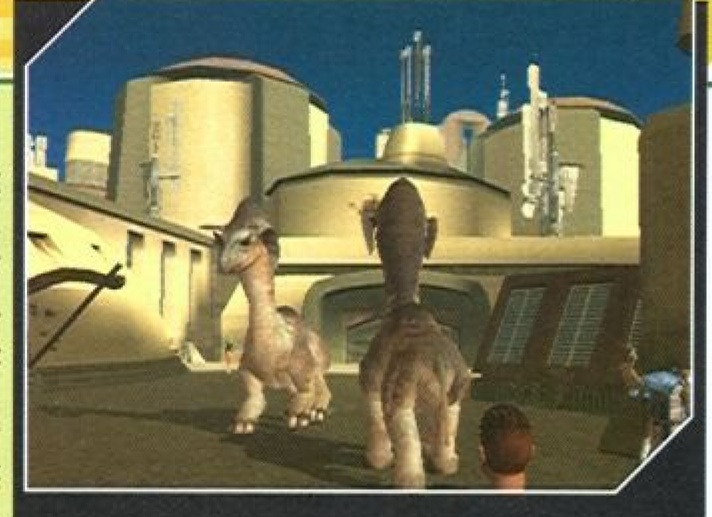
宇宙裡包含有許多景觀不同的星球



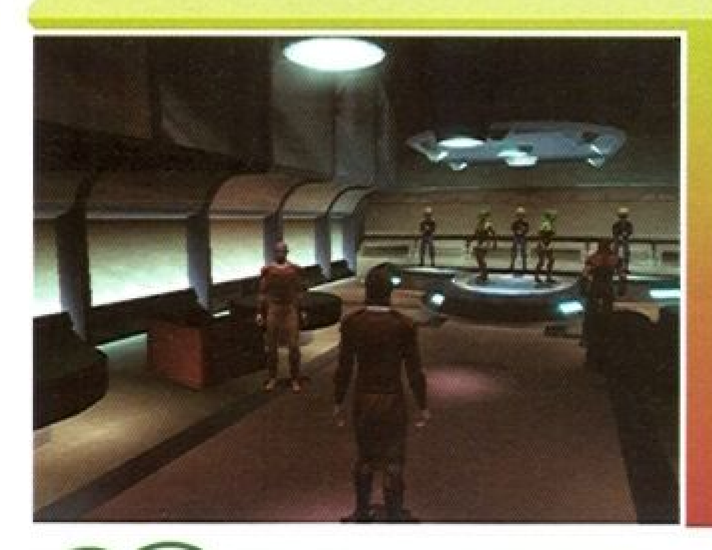




選擇即時或回合戰鬥


熟悉的「星際大戰」生物將在冒險世界裡一一現身

遊戲設計師們除了仔細地修飾圖形外，並在多方面加強遊戲的可玩性。據了解，《舊共和國騎士》設計更多的戰鬥選項，允許玩家能選擇即時戰鬥或回合制戰鬥。從目前遊戲的設計結果來看，《舊共和國騎士》的戰鬥系統仍是處於萌芽時期，並且有點難衡量整體成績。但目前所得的資料顯示，戰鬥系統的核心是規則制（rules-based），如果玩家不熟悉這些規則也不用沮喪，因為《舊共和國騎士》裡有提供玩家整完的遊戲求助，並在選單中有指導教案供你查詢。玩家將實際地體驗戰鬥，你的主要選擇是即時戰鬥，藉由從一個螢幕感觸選單（context-sensitive menu）選擇此模式，便可在即時戰鬥的模式中解決敵人。根據角色的能力與你和敵人之間的距離，選單上可利用的選項將會有所不同。你的第二個選項與你在任何戰鬥裡停止遊戲的能力有關，它讓你能更小心翼翼地選擇攻擊的方法。最後一個選項是上述「停止方法」的一個變項設計，它讓遊戲的表現方式更接近在傳統的電視遊樂器角色扮演遊戲裡常見到的標準回合制結構，雖然你能夠用不同的方式來設定遊戲的停止選項，但基本上你將只能在戰鬥員進行動作期間停止遊戲。此一選項實際上已大幅地改變戰鬥的本質，將戰鬥變得更富策略性。選項所給予的思考功能，提供你在戰鬥中更佳的機會，不必再忍受在即時戰鬥中因沒時間選擇而受那麼多的傷害。







搜集水晶以升級武器

至於遊戲的其它特色還包括加強了物品系統，該系統將提供可使用的物品超過三百項，其中包括武器、護甲、和支援性武器等。另外，玩家可在你的船艦，同時也是作業基地的Ebon Hawk號裡，使用你在遊戲中搜集到的水晶進行客製化和升級武器。附帶一提的是，Ebon Hawk在銀河走私圈裡是一艘傳奇性的船艦，過去十年來一直被Taris星球的地下老大Davik Kang用來運送貨品，由於高超的駕駛技術與動力超強的駕駛系統，這艘船艦的性能超越共和國和席斯的任何船艦。而前述的水晶，除了可提供狀態升級外，它們也能夠讓玩家客製化你的武器外觀，如光劍上的刀鋒。除了物品系統外，遊戲在視覺方面的表現也是特別值得讚賞，例如在相關單位已公布的影片中，共和國的船艦Endar Spire在Taris星球上受到席斯戰機的猛烈攻擊。畫面中，Taris的樣子和電影「星際大戰二部曲」裡出現的Coruscant有些相像，它是佈遍摩天大樓的城市，建築物向四面八面綿延，甚是壯觀。而在Korraban上的席斯學院（Sith Academy）裡有的洞穴地點，該處在遊戲中是一個很重要的地方，這個地點將遊戲的分子系統表現的淋漓盡致，特別是塵埃會緩緩地從天花板上掉下來，而燈光也會熙煦地在房間內照耀著，而再也明晰不過的機器人身上，有令人印象深刻的環境貼圖，身上可以發出各種極搶眼的光源。

Ebon Hawk外觀




武技人和絕地武士力抗敵軍



各式琳瑯滿目的技能

玩家的角色可透過在遊戲過程中選擇不同技能和原力的方式進行角色的客製化，這項客製化允許你有更多的方法來玩遊戲，進而增加遊戲整體的可玩性。以下是目前已公布的玩家可用技能的一部份：



戰鬥後勤升級 Combat Logic Upgrade

這是機器人所配備最基本的戰鬥程式，允許它具備簡單但有效的防禦技能。這項技能升級，允許機器人擁有+2的防禦力。

適用先決條件 機器人

史康鐸之運氣 Scoundrel's Luck

Scoundrel有惹禍的本領，為了補償這個缺點，他們也擁有令人無法置信的生存直覺，擁有這項技能可得+2的防禦力。

適用先決條件 Scoundrel

旋風攻擊 Whirlwind Attack

這項技能允許角色在混戰時每回合擁有額外攻擊力+4，但使用這項技能後且敵人的攻擊超過3秒時，角色的防禦力會-6。

適用先決條件 靈敏力13+，基本攻擊力+6

絕地防力 Jedi Defense

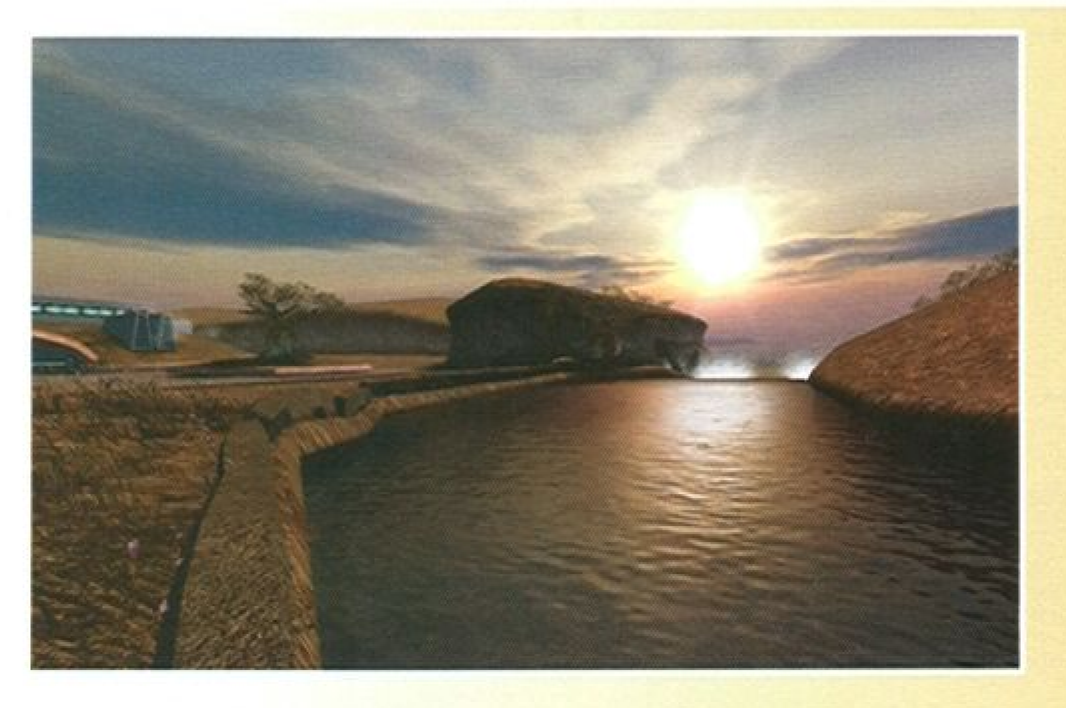
這項技能允許角色配備光劍於任何時刻抵擋光球(blaster bolts)。當角色受到攻擊時，一個反彈波(opposed roll)會反擊敵人。

適用先決條件 只適用於絕地武士。所有的絕地武士在等級1時，都可具備這項技能。

原力跳躍 Force Jump

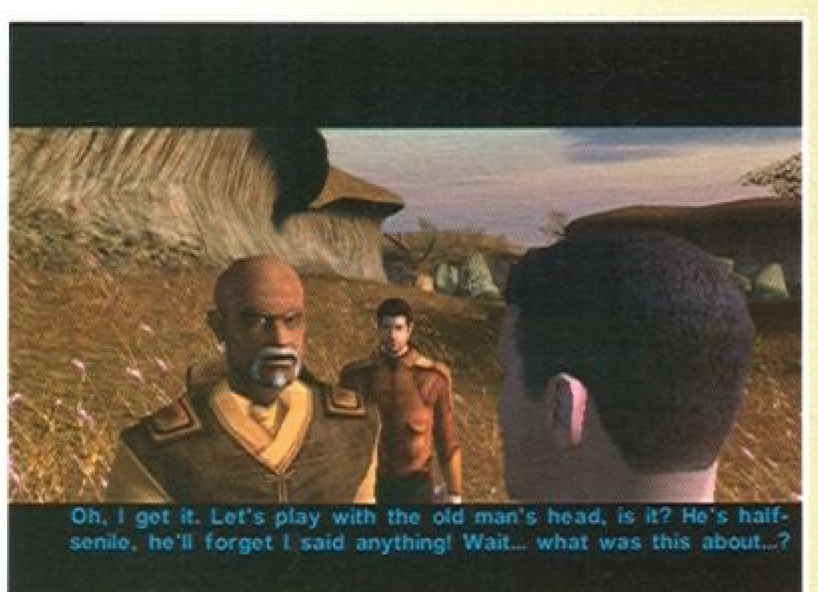
絕地武士了解假如外交失敗，戰鬥就無可避免，而且具決定性。若當絕地武士和敵人距離超過十公尺以上，但他計劃以近身戰鬥攻擊對手時，原力跳躍的技能允許他可進行一連串快速跳躍，並且幾乎是一瞬間把距離給縮短。

適用先決條件 絕地禁衛軍





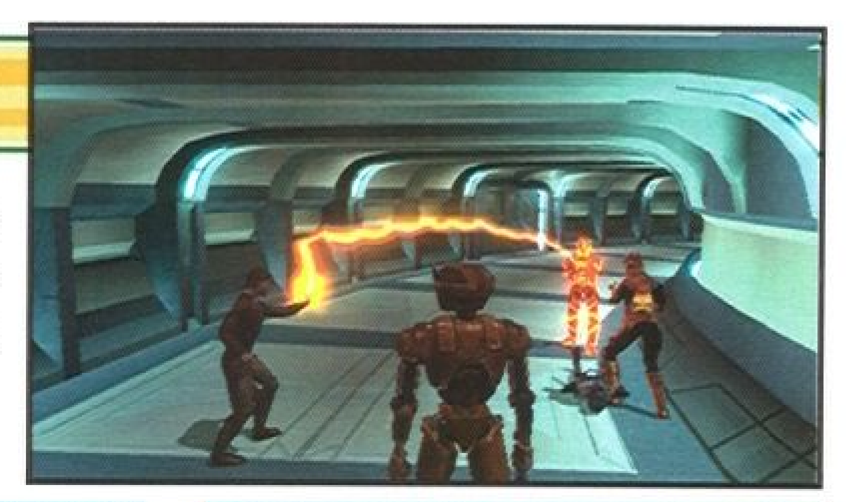
以光劍力抗敵軍機器人







遊戲中出現的武器及裝甲



另外遊戲也提供各式各樣的星際大戰武器供玩家使用，目前已公布的武器名單包括：

爆破手槍 Blaster Pistols

它是設計來給個人使用的小型能源武器，能發射出密集性的光球，可用能源包（power packs）來加強火力。警察部隊及輕型游擊隊最喜愛使用這把手槍作為隨身武器。這把手握型爆破手槍（Hold-out Blaster）有時也稱作沈睡者（Sleeper），它是瞬間癱瘓敵人能力的完美方法。

光劍 Lightsabers

光劍傳統上是絕地武士所擁有的武器，雖有強大的殺傷力，但難於使用。其刀身是由一個能源電池（energy cell）透過在刀柄內的水晶聚集其能量而產生。光劍可輕易地砍斷任何物質，但由於只有刀把上有重量，因此很難判斷刀鋒的位置。故對新手而言，使用它感覺所到的威脅可能比敵人還來得大。不同的聚焦水晶有些非常昂貴且稀有，但卻能產生不同屬性的刀鋒，因此絕地武士都會尋找不同類型的水晶，來調配出適合各類型戰鬥的光劍。

爆破機槍 Blaster Rifles

爆破機槍使用和一般手槍相同的技術製成，但通常使用大型的放射器以製造更具殺傷力的光球。這把槍基本上不易使用，因為它需要較長的槍托來穩定開火時所造成的偏移。

手榴彈 Grenades



碎裂型手榴彈是一個設計簡單的基本武器。當投擲時，一種混合型的揮發性化學物質會造成強大的爆炸力，進而對周圍的人員造成殺傷。大部份的單位都有嚴格的法規限制擁有、或在禁止在公共場合使用手榴彈。

離子砲 Ion Blasters



不同於一般傳統武器，離子砲是一種放出能量光線的武器，將會徹底破壞電器方面的設備，所以可以拿來對付機器人之用，不過在對付一般生物時候，反而沒有用處，因此並不是一把泛用武器。

刀鋒武器 Bladed Weapons

這種傳統性非能源混戰型武器仍在許多世界上使用，即使光劍和其他威力強大的武器都已出現。由於具備兩個刀鋒，如果使用者技巧熟稔的話，這項武器在戰鬥中仍是一支有效的殺敵武器。

除了武器以外，遊戲也提供許多護甲供玩家使用，遊戲中的護甲共分為三類，以下是目前已公布的相關內容：

輕型護甲 Light Armor



輕型護甲提供以最低代價取得堅固的防護，對防守壕溝的部隊或衛兵而言，是一種極優異的護甲，但對移動中部隊而言，可能還有點礙手礙腳。

中型護甲 Medium Armor



顧名思義，中型護甲並非最重的護甲。它是設計來給重型游擊隊使用，能給予使用巨型武器在距離性戰鬥中的士兵必要的保護。

重型護甲 Heavy Armor



這是需要最大保護以免於遭受直接傷害的士兵可取得的最重型護甲。有些士兵認為它太過有壓迫感，但這是為了取得安全而不得不然的處理方式。



士兵手上拿的就是雙刃的刀鋒武器

至於目前已公布的物品則包括面罩眼鏡（Mask and Goggles）、資訊板（Date Pad）、醫療包（Med Pack）和探測器（Spike）等；其中，面罩眼鏡可用來提升使用者的視線；資訊板可以電子形式儲存資料；醫療包內有治療傷者的基本設備；至於不同形狀的探測器則可協助使用者通過不同的安全措施。

模擬市民之超級巨星

研究製造所：EA Maxis　販賣流通所：美商藝電
遊戲類型：模擬　科技需求：Pentium 233、23MB RAM

預定推出日 2003年 5月

在全球形成新文化的《模擬市民》，自從上一張資料片《寵物世代》於去年九月底推出之後，謠傳《寵物世代》將成為《模擬市民》系列最後一張資料片，不知道讓多少《模擬市民》迷暗自傷心了好久，但事實證明Maxis並沒有忽略所有玩家的心聲，最新資料片《超級巨星》即將於五月隆重上市，而美商藝電將同時推出中文版本。

ACTION 由銷售量反映出《模擬市民》受歡迎的程度

《模擬市民》自從遊戲發行以來，它在銷售排行榜的排名一直是居高不下，並成為一種全球的遊戲和文化特有現象。《模擬市民》基本產品在2000、2001及2002年皆為銷售冠軍，遊戲總共被翻譯成17種不同的語言，並發行了五張資料片，它們也都是銷售排行榜的常勝軍，包括：《美麗人生》、《歡樂派對》、《非常男女》、《歡樂假期》與《寵物世代》。所有產品的總和銷售數字目前超過二千四百萬套，可說是遊戲界的"巨星"，而如今EA Maxis又宣佈了今年五月份預定推出《模擬市民－超級巨星》新資料片，這將是電腦遊戲史上銷售冠軍的《模擬市民》第六張資料片。這部資料片讓玩家在追逐成為搖滾巨星、電影明星或超級名模夢想的同時，也能夠領悟名聲與財富的幻想，並親身體驗名人的生活方式。所有全新的遊戲方式、社交互動和嶄新的遊戲目標都能夠提供玩家進入「超級巨星」(Superster) 的生活世界。"模擬市民的生活一向極端，不是大肆舉辦毫無節制的派對、持續熱烈約會、到渡假聖地旅行，就是擁有寵物。現在該是他們擴大夢想的時候了。"EA Maxis工作室的製作人強納森•耐特說道："模擬市民超級巨星將讓玩家用模擬人風格去體驗名人狂野的世界。"


《模擬市民》全新資料片又即將推出

這次將帶玩家進入五光十色的演藝圈

ACTION《超級巨星》不單純只增加物件而已

如果你認為《超級巨星》和其他資料片差不多，給玩家們帶來的僅是一些給房子增添新風格的家具物件、另一個打發時間的新地點，那麼，可以算對也算不對。怎麼說呢？《超級巨星》除了各式炫目豪華傢俱物件與充滿驚喜樂趣的全新影城，讓你親身體驗有錢人生活外，你還可以在那裡追尋自己成為巨星名流的夢想！同時也滿足了長久以來眾多玩家要求跟隨模擬人前往工作地點的希望。


玩家將可一圓參與電影演出的夢想

ACTION 全新影城滿足追星夢想

遊戲一開始，送報童會將平常的報紙與一份影城小報送到你家裡。這份影城小報將提供你關於影城的熱門話題與明星動態的最新消息，也可以讓有心發展影藝事業的模擬人可以找個可靠務實的經紀人，開始努力耕耘自己的事業，賺進大把鈔票之後，再好好揮霍盡情享受奢侈豪華的生活方式。當然，如果你對風光絢麗的明星生涯沒有興趣，影城仍是你社交購物打發時間的理想地點。你可以在那裡遇到各式各樣的追星族、八卦報社記者、以及許多全新的NPC角色，還有新開幕的水療中心，讓受過專業訓練的按摩師為你紓解一週來的辛勞與疲倦，享受一個舒適的牛奶浴，或來自死海的深層泥巴浴，妥善保養你一身吹彈可破的細嫩肌膚，同時也可以和各大小明星好好交流一下，探聽探聽圈內最勁爆的話題。


影城小報將帶給玩家第一手的影城消息

ACTION 尋找經紀人來幫忙打點一切

好了，如果你決心成為一位萬人景仰的超級巨星，那麼，一開始就得先辭掉原本的工作，並找位合格的經紀人為你打點雜務。（遊戲裡這位經紀人從來沒有露面過，相信他要負責的明星太多，你只能靠自己努力爬上演藝事業的金字塔頂端了。）明星的名氣聲望是以『星星』來計算的，只要你提升自己的實力與名氣，星星每次會上升半個，最多為五顆星，也就是說，你的成名之路共有十個階段。此外，玩家你也不能忽略社交的重要性，要順利提升自己的『星力』(Star Power)，你必須結交同在演藝事業裡奮鬥的名人朋友，大家互相幫忙提攜，在成名的路上才不會太寂寞空虛！

和經紀公司簽訂合約之後，那麼你每天會有一次免費搭乘經紀公司指派禮車到影城嶄露頭角的機會。只要一通電話禮車就會到府接送，非常方便。因為每天只能到影城一趟，因此在出門之前，請務必將自己的所有狀態調整到最好，否則剛下車就因為體力不支而急著回家睡覺，可就大大浪費了這個提升名氣的機會。一開始身為沒沒無聞小人物的你，當然要把握每個露臉打響名聲的機會。遊戲裡提供許多各種提升名氣的『工作物件』，讓你一邊提升名氣之外，還能夠賺點小錢維持生計。當然，在你成名之後，每次的工作酬勞可就相當可觀囉！


玩家正在從事拍攝音樂錄影帶的工作

有了經紀公司幫忙，玩家才可以輕鬆接到工作

ACTION 想成為哪方面的大明星呢？

影城提供給玩家選擇的工作種類有三種：音樂、演戲和時尚。你可以專注其中一種成為該業界的頂尖明星，或者遊刃在各個行業之間，展現自己過人的才能。記住，你將可以隨意安排自己的事業與人生！選擇權是握在你的手裡。事業剛起步的時候，沒有任何名氣的你只能選擇在公共場合演唱，利用自己的好歌喉引起別人注意，或者利用公開麥克風舞台來個現場脫口秀。聽眾越多、表演的越好，可以拿到的小費也就越多，同時名氣增加的速度也就越快。等你的名聲已經提升到某一個程度時，初期工作物件已經無法讓名聲上升了，這時候你就可以視自己的名聲與『星星等級』使用下一階段的物件，向成功邁進。


玩家要想盡辦法提昇名聲才行

以下是影城提供的工作物件：

- **初期工作：** 卡拉OK設備（音樂）、公開麥克風舞台（演戲）
- **中期工作：** 唱片錄製（音樂）、電視劇拍攝（演戲）、拍攝雜誌廣告／封面（時尚）
- **後期工作：** 拍攝音樂錄影帶（音樂）、電影拍攝（演戲）、走服裝秀（時尚）

ACTION 要小心迎合工作的需求



噢，不過事情可不是你想像中那麼容易的。工作的成功與否，除了你本身擁有的才能、加上身體的狀態（如果很體力不濟或肚子很餓都可能會把事情搞砸）外，Maxis還設計了“猜猜看”小遊戲，讓你在賺錢打名聲之餘，還可以來點娛樂。其實這些小遊戲很簡單，如果你可以猜出導演或攝影師想要的感覺和風格，那麼你的平面廣告或電視電影的拍攝才會成功，否則，不管你的才能有多高，達不到他們的要求還是一事無成，拿不到酬勞就算了，還得賠上自己的名聲……，因此非得小心翼翼地經營自己的事業才行喔！



小心別讓攝影師生氣…

ACTION NPC將豐富玩家的生活



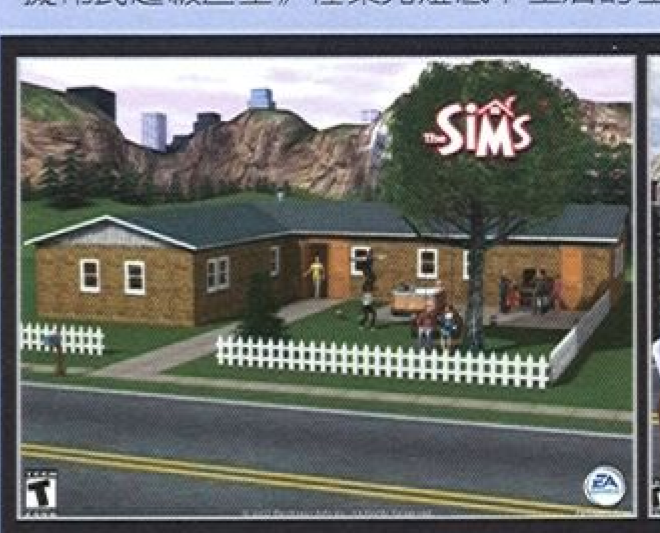
遇到這種影迷，真是欲哭無淚



要提防狗仔隊的跟監

遊戲也將出現一群新的詼諧NPC角色協助模擬人追尋名流生活。一名有概念的服裝設計師、一名曾經製作過多張白金唱片的製作人和一位瘋狂的電影導演都將出現在遊戲裡做為職業評論。一位能力強的男管家、理解力強的壽司師傅以及讓人鎮靜的女按摩師都將等候模擬名流的隨時召喚。人一旦出了名之後，隨之而來的就是瘋狂影迷和狗仔隊（八卦記者）。這些影迷會沒日沒夜地守在你家外面，不時偷拍你的照片、放鮮花在你門口表示愛意、甚至翻動你的垃圾桶，希望收集關於你這位大明星的任何物品，聽起來有點可怕吧。瘋狂影迷也會跟著你到影城，你工作時他就會在旁邊歡呼鼓舞，雖然感覺蠻貼心的，但大多數的時間你還是會忍不住想把他丟到外太空去，永遠不要再見到他。此外，還會有比較正常的觀光客影迷驅車到你家大門參觀拍照，他們並不會有任何不良的舉動，只是你也無法與他們互動。這全都是《模擬市民超級巨星》裡聚光燈底下生活的全部。

不過影城裡的八卦記者就不一樣了，除非你是和遊戲裡出現的瑪麗蓮夢露、克莉絲汀那或艾薇兒同等的巨星，否則他可是跩的很，對你不會用正眼瞧一下的，就連『星力』不太夠的你使勁在他面前擺pose給他拍照，他都還不一定會全盤接受呢，只見卑微的自己努力地擺姿勢想吸引他注意，但他老兄頭也不回的掉頭就走，完全不給面子，不夠紅的小明星還真是可悲。不過也別小看這位八卦記者，如果可以得到他的青睞，幫你在雜誌上美言幾句或者刊登照片的話，對你的演藝事業還是有非常大的幫助！（成功吸引八卦記者幫你拍照的話，你的名聲也會增加喔！）







ACTION 努力辛苦就在等這一刻

當然，在你登上四顆星寶座之後，走在路上也威風起來了，連頭頂上的菱形指標都會變成一顆星星（只有當你在社區裡面，並操作家中另一名人物時才會看到）。漸漸開始會有影迷認出你，前來跟你索取簽名或要求擁抱你一下。或者你也可以主動提供給別人你的簽名，或吹噓自己在演藝界的影響力。但切記不要自我膨脹過了頭，在你還不夠紅的時候，硬是要把簽名送給比自己紅的人，別人還不知道該拿你的簽名糊牆壁還是擤鼻涕呢，對你的觀感自然也就會降低了。這在注重社交與交友關係的《超級巨星》裡，真是不可犯的大忌之一喔。

成名有錢之後，就可以出入上流服飾店採購

有管家幫忙，一切安心啦

ACTION 好好享受成名之後應有的報酬

現在，坐享名利的你，如果沒有一棟讓人看了眼珠子會掉出來的豪宅相稱，那就太對不起那些從影迷歌迷輕鬆撈來的大筆鈔票囉！為了讓你盡情揮霍這些白花花的銀子，《超級巨星》提供了各種千奇百怪的奢侈物件，讓你敗家敗個夠，在家裡也能享受所有頂級的設備！像是能和熱帶魚同游的潛水魚缸、漂浮在半空中的擬真空設備、同時讓四五個人吸取純氧的機器、特技跳傘模擬器、衛星小耳朵、還有新的藝術與家具……等等，保證讓你眼花撩亂、目不暇給，需要一天時間放縱的模擬人現在也可以享受全新的日間SPA、完成泥漿療程、蒸氣浴以及模擬按摩吧。不過，這麼大一間豪宅，如果沒有專業人士幫你內內外外地打理，恐怕你也很難舒適的享受生活吧？沒問題，EA Maxis都貼心地為你設想到了。你現在可以打電話雇用一位專職管家，他不但會幫你注意環境整潔、照顧花園裡的花花草草、煮一桌美味可口的食物，家裡有什麼物品損壞的話，管家還會幫你打電話請修理工過來維修，讓你無憂無慮，一丁點雞毛蒜皮的小事都不勞你操心！只是他的收費也是一流水準，每天$200！工作時間早上八點到下午六點，恕不加班！





各式怪異器材供玩家享受

ACTION 後述

怎麼樣？看了以上簡單的介紹之後，你是不是也蠢蠢欲動呢？別急別急，五月很快就要到了，在此之前，給你一個良心的建議，先將有心發展演藝事業的模擬市民們鍛鍊好、將所有技能都練到全滿、結交全社區的鄰居當朋友，然後再攢點小錢，這樣，在影城正式開幕之後，你才有錢有閒來衝刺這令人目眩神迷的事業啊！你的模擬人將成為偶像或惡劣餐館劇院裡的無名小卒呢？他們會不會得到夢寐以求的模擬人金像獎或只是成為個人衛生用品的廣告主角？在《模擬市民－超級巨星》裡，你就是偶像的創造者。

被雕塑品環繞的游泳池


ANIPARK
INNOVATIVE ONLINE GAME STUDIOS
ACTOZ





一部震撼人心的曠世鉅作

是什麼?

是一款遊戲?

一首歌?一個故事?或一種精神?

讓你用心臟去感受

並尋回失落已久的感動

www.a3online.com.tw


ANIPARK
INNOVATIVE ONLINE GAME STUDIOS
ACTOZ


WAEI


EPISODE.1


WAEI


StoneAge ON LINE
石器時代



最新電玩消息 最強遊戲破關指南 最優東洋遊戲介紹 最IN軟硬體測試報告
遊戲世界
GAME WORLD
喜歡嗎？
現在上
1280MB
全球華人電腦門市
便利商店・書局
精采熱賣
GAMEWORLD



比暗黑破壞神更具深度的遊戲
柏德之門系列遊戲接班人
DIVINE DIVINITY™
神喻
國際中文版
神喻-得獎記錄
專業遊戲雜誌與網路媒體評語
"GameSpy.com 2002年度最佳角色扮演遊戲"
編輯評語：暨創世紀與暗黑破壞神之後，唯有神喻可以讓您重溫角色扮演遊戲的樂趣。
"榮獲角色扮演遊戲白金獎座，並獲得評比 92%高分"
編輯評語：沒什麼好說的，錯過這個遊戲只會讓你終生抱憾。
PC GAMER
"榮獲PC Gamer雜誌編輯評比84%高分"
編輯評語：暗黑破壞神II殺手。
IGN.COM AWARD
"榮獲編輯推薦最佳遊戲獎項，並獲得評比8.5高分"
編輯評語：神喻是一個容易上手且內容深入的角色扮演遊戲，故事以及所營造的氣氛令人動容，是一個值得購買的遊戲名作。
GAMESPOT
"榮獲Gamespot.com專業遊戲網站編輯評比86%高分"
編輯評語：融合各家之長且值得一玩的遊戲，有著暗黑破壞神系列的壯麗動作場景，同時也有著創世紀系列無封閉的故事劇情。
LARIAN studios
UNALIS 松崗科技股份有限公司
地址：台北市民生東路二段149號6樓 網址：www.unalis.com.tw
客服專線：(02)2506-8289轉194 傳真：(02)2506-6070
訂貨專線：(02)2512-1455
©2002 Larian Studios. All rights reserved. Larian Studios, the Larian Studios logo and Divine Divinity are either registered trademarks or trademarks of Larian Studios in the US and/or other countries


遊戲工坊

精采遊戲狀況完全報導


啊啊啊！！
不好啦！！
又怎麼啦？


你看！魔王正在研發毀滅王國的最新巨大武器！！
喔？


還好我早就料到會發生這種事……
我也研發了新武器……


阿雷斯α號！！
轟轟轟！！


發出正義的火焰吧！！
啊啊啊！！飛呀！！
阿雷斯α號！！
阿雷斯？

青蛇之法海恩仇錄

預定推出日 2003 未定

＊研究製造所：酷奇思數位園．CPSOFT　＊遊戲類型：角色扮演　＊販賣流通所：智冠科技　＊科技需求：PII、32MB



目前《青蛇》正在緊鑼密鼓地測試、除bug中，所以沒能按照原先預定的時間發行，不過delay還好，別給我們一個一堆bug的遊戲就好了^^|||，不知趕不趕得上端午節來應景推出^^，這期我們就來看看上期未介紹到的媚術及相簿回憶系統吧：

媚術

媚術的養成主要以常常找桃花仙子學習媚術課程，或透過治裝系統添置新衣來提昇人氣值，進而提昇媚術層級。

1.桃花仙子

媚術課程在遊戲一開始並沒有辦法修練，必須要等到事件劇情觸發，將桃花仙子拯救出魔掌之後，因為美麗而夢幻的桃花仙子需要你的呵護與照顧，而柔弱的他能回報你恩情的方法只有教你媚術課程，桃花樹枝頭上柔情似水的桃花仙子擅長採陽補陰之術，可培養情竇初開的小青更加千嬌百媚人氣大增。

要提高媚術當然是要找桃花仙子

2.治裝系統

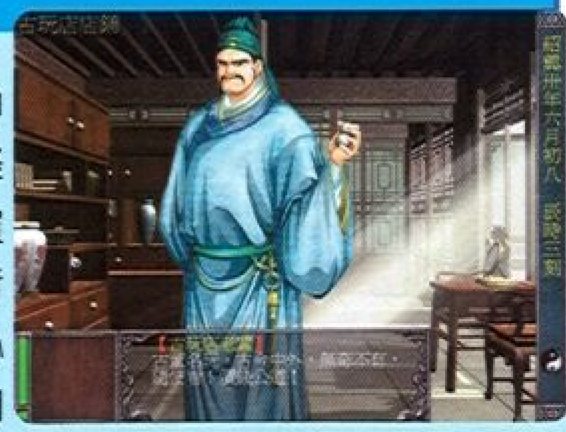
玩家除了向桃花仙子學習媚術外，亦可藉由平時布莊買布料、古玩店採購首飾珍寶、事件觸發所得特殊道具……等蒐集各種材料委託繡坊製成各式服裝來增加媚力指數，訂製完成的服裝就收藏在裝配欄裡的治裝選單中，玩家即可隨興換裝，換裝後的小青除了2D的大型人物會改變造型，連走路的NPC也跟著換裝哦！玩家一定要多訂做幾套放在裝配欄裡，每天可依心情來決定穿哪一套招搖過街，當然一天換它個三、四套出來走秀也很過癮。這可說是完全滿足女性玩家愛漂亮又善變的貼心系統呦；當然啦~男生誰不愛看惹火美眉呢？這十餘套的服裝可都是精心設計：有噴火、勁辣、浪漫、脫俗……都有，還有一套令人垂涎的肚兜裝呦~~不過這套隱藏關卡的肚兜也是唯一一套不能穿上街頭以npc人物現身的2d造型。



玩家可以在繡坊裡製作新服裝來更換

遊戲中出現的各場景

古玩店



古玩店的老闆可說是神通廣大，什麼稀奇古怪的玩意都能在這兒買到，無論是治裝系統所需的飾材，還是任務必備的道具，大多可以到此收購。當玩家缺現金時，也可以將上述道具拿來變賣給老闆轉現金，有點像當鋪的功能耶！

打鐵舖



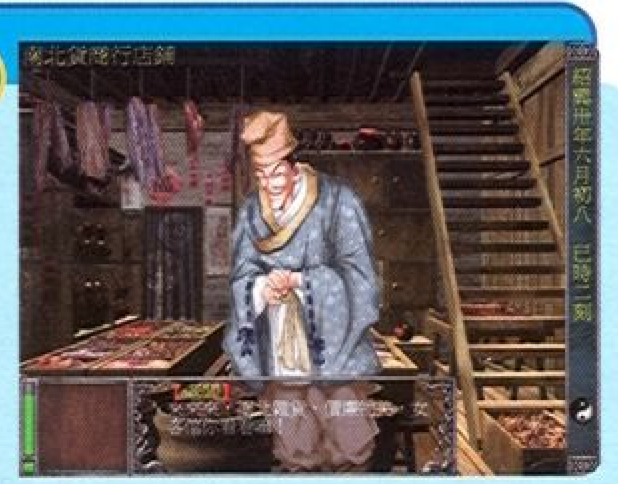
打鐵師—鐵三娘的武器可是名震江南，瞧他一身勁裝身手俐落，結實的大腿、健美的臂膀全拜自幼家傳手藝所賜，想要打一場漂亮的勝利，可要記得來這而採買一些稱頭的傢伙。

醉月樓酒樓



醉月樓除了跟所有的RPG客棧一樣有的餐點供應與補體力的睡覺客房等交易功能外，還有許多的任務是必須到此觸發或打探的，玩家可要常常來醉月樓找鳳姐串門子呦！

南北貨商行



瞧掌櫃得一臉奸商式的笑臉，果然掛羊頭賣狗肉，擺著南北貨乾糧美食，介面一開全都是閃亮亮的戰鬥防具，天~吶~如果我不買會不會關門放狗。

小青服裝 造型大解說

仲夏

服裝特色 天蠶絲製的低胸高腰娃娃裝，配上宛如蝶舞的大大蝴蝶結頭飾，最能表現初化人形的少女情懷。

說明 『仲夏』這是一套粉夏天的天蠶絲製涼爽服裝，當然也就在初夏提供玩家訂製款式，由於是遊戲一開始的款式自然就不能太刁難玩家，訂製的飾材來源都是用錢就可以在各相關店舖收購齊全的。



鳳舞

服裝特色 這款充滿野獸原始美的服裝，不但熱情奔放艷光四射，還能展現出武術精湛的傲人成果呦！

說明 『鳳舞』這是一款會被國際動物保護協會嚴重抗議杯葛的服裝，訂製的材料無論是虎皮、熊皮草直到七彩孔雀羽毛，樣樣都是真材實料，全是要玩家狩獵才能得到的戰利品，穿上這身行頭夠炫的了！

梵天

服裝特色 這是一套取自敦煌壁畫中『飛天』女神靈感的一款舞衣，輕薄短小而透露著聖潔的靈氣。

說明 『梵天』可是僅次於隱藏服裝肚兜之後最清涼的一套服裝，也是走在街頭最令人側目的NPC人物款式啦！（的確側目，都飄起來了……^^）這麼特別的一套服裝當然也是不易取得的，非得上天遁地不可，可別以為有錢萬事通歐！



雪媚

服裝特色 清一色清涼服裝中這是唯一令小青溫暖的皮草冬衣，高貴中不失可愛。

說明 『雪媚』是一套典型的任務戰利品，所有的飾材大都必須透過任務來取得，缺一不可，在這兒稍微透露一下，在沒完成鳳凰山任務之前，可是無法收集齊全歐。

賞心悅目的 相簿回憶系統

《青蛇》中還有一項超優貼心的功能，那就是『相簿回憶系統』，這可是美術、人物超優的日系養成遊戲必備的功能，遊戲中就是擁有許多超美的事件圖，玩家透過劇情任務的達成來開啓這些CG圖，只要曾經觸發過的進度就會自動記錄在相簿回憶錄裡，玩家就可以透過這本回憶錄來了解自己的任務達成進度，相簿中的每一張圖只要用滑鼠點選兩下就會開成全螢幕的大畫面，當然知名漫畫家鄧博文親自手繪唯美浪漫情境圖80餘張，長達一年半的精雕細琢，張張生動精緻，三不五時打開欣賞玩味一番也是非常賞心悅目哪！這是一般傳統RPG很難去表現的優值美術氣魄。









＊研究製造所：PARABES ＊販賣流通所：瑪亞線上科技 ＊遊戲類型：網路角色扮演 ＊科技需求：PII-450、128MB RAM



在遊戲即將要開放測試的同時，也讓我們來回顧重整遊戲的系統，並進一步了解所謂的『重生系統』為何，這能讓玩家在死後變身成為怪物的方式，將會帶給玩家不一樣的體驗感受！

遊戲系統介紹

交易

《魔法奇兵》裡有兩種交易方式，其一是在遊戲中點選角色時出現的一般交易，以及遊戲介面裡出現交易視窗的自動交易。一般交易是在玩家間直接以物易物或是物品與現金之間交易時使用。而自動交易在玩家離開位置，或是販售大量物品時使用。此時，賣方設定一定的賣出價格後輸入，這樣就會向其他玩家傳達該物件的資料而進行交易（目前尚未開放使用）。當然，這種情況也是在雙方確定所要交易的道具後，點選確認按鈕才能進行交易。

組合道具

在《魔法奇兵》中，以組合道具的製作作為產生道具的基本系統，因此透過打怪或經由玩家交易所產生的混合材料來製作道具。製作時必須具備魔法沙粒與可混合的材料才行。



◀ 從道具欄將要製作的材料拖曳至右方框格內之後，點選〝開始製作〞即可進行混合

魔法石版

遊戲中可生產武器、盾牌、飾品及單次使用性魔法等各種道具，但若要使用魔法石板，必須是通過具有修練概念的第一、第二階段的高等級玩家，之後去見村落的預言家爺爺或預言家少年、少女，解開一些任務並取得地城入口的鑰匙，然後通過地城後方能使用。

技能

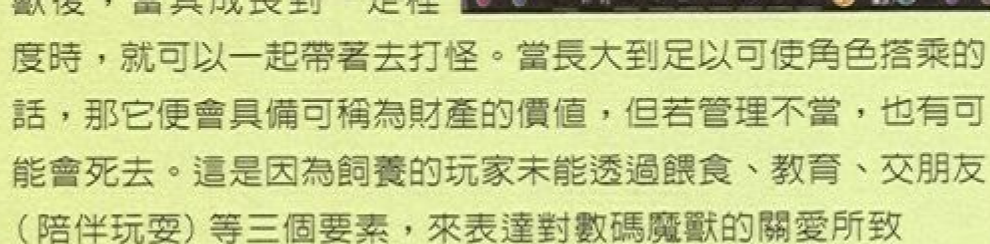
技能欄位是將角色所能使用的技能和道具安裝其中，而能快速使用該技能所提供的視窗。將所取得的技能安裝其中，使用快速鍵便可使用該技能，共有 2 個技能欄位。技能可從第二階段職業（10 級）以後開始學習，每 3 個等級可選擇一項來修練。根據職業的不同，每當上升 3 等級時，便會出現有關技能選擇的說明視窗，表示所能選擇的技能文書。關於技能的資料，只要將滑鼠放在該技能上，便可得到充分的資料。



◀ 人物狀態欄

數碼魔獸

數碼魔獸算是一種寵物，當玩家達一定等級後會得到特定的技術，使用該技術便可飼養四十餘種的數碼魔獸。飼養數碼魔獸後，當其成長到一定程度時，就可以一起帶著去打怪。當長大到足以可使角色搭乘的話，那它便會具備可稱為財產的價值，但若管理不當，也有可能會死去。這是因為飼養的玩家未能透過餵食、教育、交朋友（陪伴玩耍）等三個要素，來表達對數碼魔獸的關愛所致



科技戰鬥裝甲

科技戰鬥裝甲是一種可支援 8 人對戰的遊戲，身為《魔法奇兵》的市民當達到一定以上等級後，通過魔法奇兵傳送門才能參加該大會。





朋友間的交流

家族



只限等級50級以上的英雄(職業)才能創立家族，用滑鼠左鍵點選家族首長便會出現相關選單，在此選擇家族選項便會傳送申請加入的訊息，經過家族首長的同意，就可以成為家族會員。退出家族也是相同，若將退出訊息傳達會長達10次，便可不經過首長認可而自動退出該家族　。欲成立家族的玩家須向君主得到家族成立的認可，一個人只能加入一個家族。

好友



用滑鼠左鍵點選角色，便會從對方角色旁出現選單，在此時點選好友選項，便可向對方徵求同意，若對方同意的話，對方就會登錄到你的好友名單上。用滑鼠指向登錄到好友名單上的角色，並快速按左鍵兩次，便可以傳送密語，也可在好友名單上判別對方是否處於連線狀態。

家族首長的權限

1. 家族首長可管理家族與家族成員。
2. 可以認可會員的加入並執行強制退出。
3. 可申請或接受與其他家族間的家族戰。
4. 若家族首長想要移民到其他帝國，則須將其職位與權限委任給其他人。若否，則會自動取消市民資格，而該家族也會解散。

顛覆傳統的轉生系統

在魔法奇兵中有著獨特的系統—『轉生』，每當玩家在死亡的時候，主宰世界的三大勢力將會出現在玩家們的面前。此時，玩家們可以接受這三名支配者的力量，並選擇轉生的種族。這三名支配者分別為魔獸王、骷髏王及魔怪王。

魔怪王

選擇此道的玩家　，就等於得賭上玩家自身的運氣了！目前玩家選擇重生為魔怪時，會隨機重生成18種怪物，其中不乏有攻擊力高、攻速快的怪物，當然也有爆弱的怪物。但嚴格說來　，轉生後的18種變化，普遍能力都算不差。不論重生之後是強是弱，玩家們只能相信本身的強運。但是重生為怪物的一大隱憂，就是水土不服！例如有些怪物是生活在雪山環境的，如果重生為該怪時是在雪山以外的環境下，可能會導致HP銳減，加速邁向第二次死亡的時間。在此狀態下若不幸戰死的話，則會扣除經驗值30%。



骷髏王

受黑暗力量吸引的玩家在轉生之後即成為骷髏戰士，有劍士和骷髏槍兵這兩種型態，前者的攻擊力略低，但速度較槍兵型態快一些，攻擊不易中斷。槍兵型態則在攻擊力上略優於劍士型態，速度則略遜一籌，可以用較快的速度打倒敵人。因為HP量有相當的水準　，因此有較高的存活率，玩家可藉此多吸收點EXP　。但在此狀態若不幸被殺的話，則會扣除經驗值30%。

魔獸王

玩家可轉生為動物，但重生之後攻擊力為0　，所以無法攻擊，卻也不會成為怪物手裏的活祭品。由於在目前的版本中只能用來聊天，並沒有開放其它可以互相搭配的系統或技能……所以，只能請玩家們耐心等待更新版本吧！在動物的狀態時若不幸被殺，則會扣除經驗值40%。



倘若玩家謝絕這幾位支配者的好意，也不致於會永遠消失在遊戲中，因為遊戲是給人玩的，玩家可以直接選擇以人類的姿態回到城市中，但是要扣除20%的經驗值做為重生的代價。之後，玩家如果再度陣亡的話，不死心的三位支配者還是會再度降臨，引誘玩家的加入。關於不滿轉生之後的結果，而想變回人類的玩家，除了自虐地找敵人讓自己再趴一次之外。遊戲中還設定有回復成人類的方法！

1. 需學習了重生魔法中高級課程的魔法師技能--"法老之眼"，或是使用重生用的魔法水，就能真正完全重生。2. 在各地圖中會不時出現的白妖精「卡琪」，只要找到她就能回復人型。不過她不會停留在同一個地點超過20分鐘以上，要找她可得花點功夫了。



▶ 在變身狀態下要變回原形就得找到白妖精。

三角洲部隊 黑鷹計畫

預定推出日 2003 4月

＊研究製造所：Novalogic　＊販賣流通所：英特衛多媒體　＊遊戲類型：動作射擊　＊科技需求：PIII-800、256MB



美伊戰爭目前打得正火熱，而由英特衛即將代理的電腦FPS年度鉅作：《三角洲部隊：黑鷹計畫》要讓玩家體驗最類似美伊戰爭的戰場背景，反恐、巷戰、裝甲車、三角洲部隊、黑鷹直昇機……等要素完全重現！

改編自「三角洲部隊」的真實戰役

如果你喜歡好萊塢電影，那你一定不會忘記去年上映的軍事強片：『黑鷹計畫』(Black Hawk Down)。這是一部根據真實戰役改編的電影，敘述1993年10月3日，美國的「三角洲特種部隊」(Delta Force)和「第75遊騎兵部隊」(75th Ranger)在非洲東部索馬利亞維持和平任務時進行的一場極為慘烈的戰鬥！

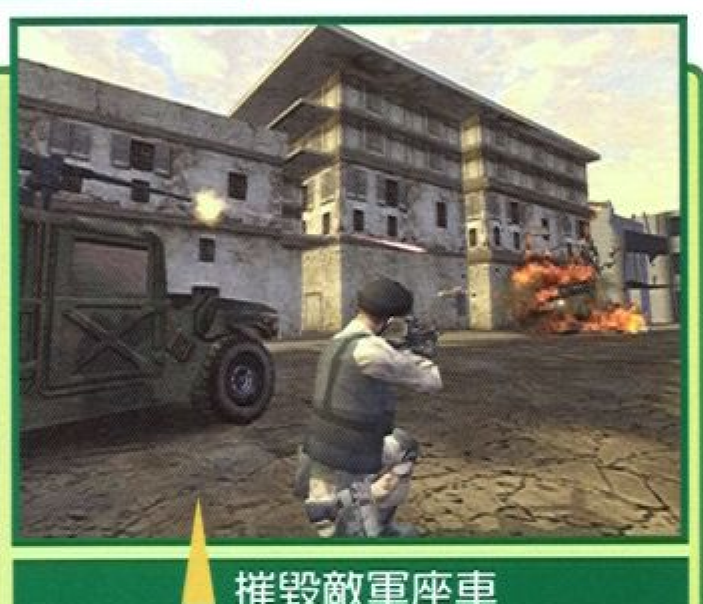
原本預計1個小時的攻堅行動，由於情報不足，加上一台黑鷹直昇機(MH60-Black Hawk)被意外擊落，而演變成長達15小時的街道殺戮戰。最後造成美軍19人陣亡、多人受傷，雖然美軍以優良的訓練和團隊作戰擊斃了約1000名索馬利亞民兵，但勉強只可說是慘勝。再加上數名美軍在落單被殺後，屍體遭暴民拖行遊街的畫面被拍攝下來導致全球嘩然，總結此戰只能用"慘烈"二字形容。而今天，隨著《三角洲部隊：黑鷹計畫》的上市，你將有機會親身體驗這場激烈無比的真實戰役！



由黑鷹上給予地面火力壓制

2002年E3展最佳FPS遊戲

繼電影掀起熱潮後，在2002年E3展上，著名的模擬遊戲製作公司Novalogic公布以此真實事件為腳本所製作的《三角洲部隊》系列最新作--《黑鷹計畫》時，立刻就引起強烈矚目！《黑鷹計畫》不但忠實呈現當年事件現場索馬利亞的完整街景，更是近年來第一套百分百強調真實現代軍武的FPS遊戲。玩家在遊戲中將能徹底體驗美軍單兵所配備的頂級武裝，更進而感受小隊作戰的互動，與現代街道巷戰的殘酷。此外，《黑鷹計畫》更將《三角洲部隊》系列的圖形表現大幅改進，讓媒體及玩家皆驚豔不已，也因此獲得全球媒體一致票選《黑鷹計畫》為2002年E3展最佳FPS遊戲！

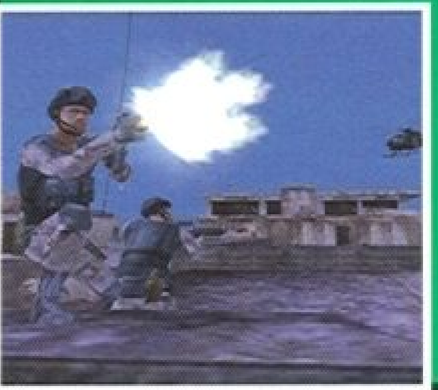


摧毀敵軍座車

《黑鷹計畫》中，美軍的主要兵力介紹

三角洲特種部隊(SFOD-Delta Force)

本作的主角，全球最神秘的特種部隊，甚至比美軍海豹部隊(Seal Team)還神秘，事實上，美國官方從來沒有正式承認三角洲部隊的存在過。這支從1970年起就秘密成立的超精銳部隊，是世界上規模最大、裝備最現代化的特戰部隊，成員更都是從其它單位中挑選的最強兵員。三角洲部隊多年來配合中央情報局，在世界各地進行極機密任務，其中包括大量的反恐怖行動，表現相當出色，只是礙於機密身分無法公開接受肯定。



第75遊騎兵部隊(75th Ranger)

歷史悠久、武力強悍的精銳部隊，最著名的戰功首推二戰時的「諾曼地登陸」一役。1944年D-Day當日，當美軍其他部隊被德軍火力壓制時，遊騎兵不畏生死的迅速突破防線，搶先攻下據點（電影『搶救雷恩大兵』中，湯姆漢克所屬正是第75遊騎兵）。遊騎兵的英勇善戰，更獲得Norman將軍的稱讚，留下至理名言"遊騎兵，做前鋒！"(Ranger, lead the way!)。時至今日，美軍如果要出兵，遊騎兵通常是第一個考慮動用的部隊。



真實戰役、真實武器、真實快感

《黑鷹計畫》既然是改編自真實戰役，當然遊戲中的任務設計也非做到「歷史重現」不可。玩家在遊戲中，將能重回1993年的索馬利亞街道，執行數十項包括攻堅、強擄人質及火力掩護等真實任務，其中當然也包括了從黑鷹直昇機被擊落後，最慘烈的那15個小時。而《黑鷹計畫》中最與衆不同的一點，就是『傷患脫出』(Med-Evac)模式。

在遊戲中，當小隊裡有人受傷時，玩家可以選擇暫時中斷作戰計劃，然後在街道上找一個固定據點展開防衛作戰，堅守陣地直到救援直升機來臨，並將傷兵撤走為止。還記得電影中一再強調的「絕不拋棄同袍」(Leave No Man Behind)這句話嗎？現在你可以徹底做到這信條。

《黑鷹計畫》另一樣特別的遊戲內容，就是玩家不但能使用MP5A3、M21狙擊槍、M16A2附帶M203槍榴彈等新銳武器外，還能有機會駕駛悍馬吉普馬(Hammer Jeep)掃街，甚至搭乘黑鷹直昇機(Black Hawk)對地火力壓制！當然，一定不能少的東西就是"RPG火箭砲"了，這個在電影中擊落黑鷹直昇機的武器會大量被恐佈分子所使用，更將是玩家在遊戲中最恐佈的惡夢。



爆炸的場面相當真實

《三角洲部隊》系列最強圖像表現

從Novalogic公司於1999年推出《三角洲部隊》至今，此系列數套作品便受到全球軍武迷的狂熱支持，更在全球創下超過300萬套的驚人銷售數字！而《黑鷹計畫》身為知名系列的最新力作，自然是有備而來，最驚人的賣點則是其大幅強化的圖像表現。



爆炸的木屑紛飛

《黑鷹計畫》特地使用最新開發的地表圖像引擎，營造出不可思議的索馬利亞真實戰場，其中不但建築、車輛及人物的3D處理都相當逼真，遊戲中特效及光影更是令人叫絕，諸如直升機揚起地面飛塵的效果、車輛燃燒時冒出的黑煙及爆炸時濺出的碎出等，都將戰場的環境更襯托的異常真實。甚至連建築物爆炸時炸塌的碎石和塵土，以及"RPG"飛過時那長長的尾煙，玩家在遊戲中都能清楚的看到。而最讓人不可置信的，則是水波的效果，玩家的3D加速卡如果是GeForce3 Ti以上等級，則將能見識到超逼真的水波倒影和透影效果，呈現超有魄力的視覺饗宴！

多人連線，對決全球的《三角洲部隊》精銳

《三角洲部隊》一直以來都擁有大受好評的多人連線系統，而《黑鷹計畫》當然也少不了提供多人連線對戰模式。而最棒的部份是，現實中三角洲部隊所強調的"小隊作戰"，完全在遊戲的連線模式內被發揚光大了，玩家如果想在多人連線遊戲中取勝，個人戰技固然重要，但團隊合作更為必要。《黑鷹計畫》的強大連線模式支援最多32人透過網路連線或Novalogic提供的『NovaWorld』與全球玩家進行對戰，更支援高達50人用區域網路的方式連線對戰。



《黑鷹計畫》滿足你對真實戰爭的渴望

《黑鷹計畫》不但採用知名真實戰役及真實特種部隊的資料為基礎，讓玩家見識現代軍武的真實面貌，遊戲更完整繼承《三角洲部隊》系列最引以為傲的「真實感覺、簡單操作」和「小隊戰鬥、戰術取勝」兩大特點！絕對是喜歡FPS玩家絕不可錯過的精典！



突擊！突擊！

時值美伊兩國熱戰之中，全世界的人都在急迫關切戰爭的一舉一動，而《黑鷹計畫》以現今美軍兵力和真實軍武裝備量身訂作，正是最接近美伊戰爭實際面貌的PC Game。光看美伊戰爭的新聞報導不過癮，想要親身參戰嗎？《黑鷹計畫》保證能滿足你！







預定推出日 2003 

*研究製造所：Capcom　*販賣流通所：美商藝電　*遊戲類型：動作冒險　*科技需求：PentiumIII1GHz、128MB RAM



由知名偶像明星金城武擔任遊戲男主角以及配音的《鬼武者》遊戲將改版成中文版電腦遊戲，同時將於四月底在台上市的消息一釋出，遊戲市場上隨即捲起一股強烈的期待風潮，除了期待看到金城武在《鬼武者》中文版電腦遊戲中的表現之外，事實上，玩家們更希望能在電腦平台上玩到《鬼武者》這款獲得多項殊榮的遊戲大作。《鬼武者》遊戲光是製作就歷時三年才完成，不僅遊戲獲得日本白金殿堂獎，同時製作遊戲中的CG動畫時，是將故事先用分章節分鏡的方式畫下，然後由真人拍攝，最後再利用電腦模擬加工，也因此整個遊戲中的CG動畫人物動作幾乎與真人同樣生動，同樣獲得美國CG動畫學會的年度大獎。遊戲中的壯闊音樂，更是動用300人來合演將古代和風的各種意景，用音樂帶領出來，呈現出日本戰國時代的豪邁之氣。這樣的遊戲鉅作能改版成電腦遊戲中文版，也難怪國內的玩家們迫不及待了！



以日本戰國時代為背景

讓我們來看《鬼武者》這款遊戲特殊的魅力吧！歷史的背面總是隱藏著黑暗面，《鬼武者》的故事發生在亂世梟雄－織田信長死後的一年，也就是日本戰國時代（永祿３年，即西曆1560年），是日本歷史上極為動亂的時期，一位年輕的武者一明智左馬介的出現揭開了這段黑暗歷史的序幕……幻魔王利用權力誘惑織田信長並與之簽定契約，只要信長幫助幻魔王完成暗黑儀式，就能擁有統治天下的能力，野心勃勃的織田信長自然不會放過這麼一個大好的機會，答應了幻魔王所有的條件。而所謂的暗黑儀式就是要找到與儀式之地有直接關係的女子，並使該女子陷入極度的絕望與憎恨之中，然後將幻魔王的妖力注入到此女子的血液當中，簽訂契約的人只要飲用此女子的血，就可以獲得強大無比的魔力，藉此魔力統治全天下輕而易舉。而這名女子正是稻葉山城的公主－雪姬（和左馬介青梅竹馬，亦是稻葉山城城主齋藤義龍的妹妹），幻魔王想抓住雪姬及雪姬最親近的人夢丸，然後當著雪姬的面把夢丸殺死，此舉便可讓雪姬陷入極度的痛苦、絕望與憎恨……。雪姬從小被視為聯姻的工具，毫無個人自由可言，也因此對生活早就抱持著絕望的態度，四年前撿到因戰亂而失去父母的小孩－夢丸，看到與她身世同病相憐的夢丸，自然就把他當成親弟弟一樣看待，他也成為雪姬心中唯一的朋友與親人，如果他死了，雪姬絕對沒有再活下去的勇氣，幻魔王與織田信長也正是看準了這點…




以金城武為範本而設計出來的明智左馬介秀滿

詭異的氣氛籠罩在稻葉山城中



幻魔王與織田信長的陰謀一步步地的逼近到稻葉山城，雪姬發現近來在稻葉山城中受到不知名的詛咒，不少侍女與家眷都無緣無故地離奇失蹤，家丁們也提到似乎有魔物出沒，雪姬只能寫信跟青梅竹馬明智左馬介（金城武）求救，沒想到，等到明智左馬介趕到稻葉山城時早已是人去樓空，明智左馬介看著雪姬公主寫給自己的求救信，激動得說不出任何話語，正當他不知所措時，其身後的女人輕輕地叫了他一聲：“左馬介……”，心情沉重的左馬介這才回過神來，氣色凝重地說：“出發吧，楓……”。楓，這位跟在左馬介身後的女性，她是之前被派去暗殺左馬介的忍者後裔，因為佩服左馬介坦蕩的為人而脫離忍者一流，從此與左馬介一起浪跡天涯，成為明智左馬介不可或缺的強力助手。




這是玩家急於保護的雪姬造型

繼承了鬼之籠手的力量

正當左馬介走到稻葉山城城門口外，一隻更強的巨型怪物出現，一擊便將左馬介打至昏死過去，公主亦被怪物擄到稻葉山城的最深處－天守閣。在昏迷期間，左馬介被一團紅色的魂喚醒，這就是被幻魔所滅的鬼之一族，他們並傳授了鬼之籠手給他。“用鬼之籠手的力量，去把世上一切邪魔消滅吧！”，一覺醒來，左馬介的右手真的裝備了鬼之籠手，左馬介將擁有鬼之一族的力量，可以通過吸收人的魂魄來提升自己的力量，成為了名副其實的”鬼武者”！男主角明智左馬介（金城武） 得到了鬼之一族的委託，就這樣展開了一段斬妖除魔的旅程。一方面以鬼的力量打倒幻魔，一方面為營救心愛的女人一雪姬而戰！



在日本古城為背景的地方拼鬥

流暢的動作表現

卡普空的動作冒險遊戲一向就是品牌以及銷售的保證，《鬼武者》也不例外。《鬼武者》中文版電腦遊戲的操作型態類似《惡靈古堡》系列，玩家要在固定的攝影視點中，操作主角左馬介，但由於男主角的主要武器是以劍戟為主，所以動作性較高，也擁有許多特殊炫麗的動作。男主角的基本砍殺動作，可以透過揮動所持的日本刀連續攻擊以及突刺，讓敵方毫無招架的能力而受到損害。同時防禦的部份，由於劍戟的動作性很強，也具有阻擋敵人攻擊的防禦功能，男主角擺好姿勢阻擋敵人的攻勢時，遇到阻擋的敵人甚至會心生畏懼、暫時停止動作，這時這時男主角反擊的最佳時機，因為敵人已經露出破綻暴露出弱點了。面臨大批敵人時也許防禦不了強烈的攻擊，這時還可以利用側移動，繞到敵人後方進行戰鬥。隨著故事的進行，男主角配備的武器愈來愈強包括紅炎之玉或紫電之玉等，砍殺攻擊等動作也將愈來愈驚險華麗。



精采的砍殺動作

鬼之籠手－吸收敵人魂魄的秘密武器



男主角左馬介裝備了鬼之籠手之後，在戰鬥中打倒敵人時，敵人的身體會併出數個光球在附近浮游。事實上，這些光球就是敵人的靈魂魂魄，這些靈魂魂魄會在一定時間內消失，左馬介必須在這些光球消失之前，將之吸收回收到鬼之籠手中。魂魄分成三種顏色，紅色的魂儲存起來可以使鬼之籠手成長，男主角左馬介的能力將隨之成長，黃色的魂能回復左馬介之體力，而藍色的魂能回復左馬介之鬼力（作為使用戰術殼之用），這功能尤其在面對大魔王時，格外的珍貴，跟大魔王對戰時，別忘了要找機會來回復體力與鬼力呢！

左馬介正在吸收飄在空中的魂魄

左馬介的必殺技—戰術殼

既然敵人個個都身懷絕技，那身為男主角的左馬介，當然也擁有迥異於普通劍技堪稱為絕招的必殺攻擊，這種必殺攻擊稱為戰術殼。戰術殼發動時，像鬼神般從天而降的落雷、電會將敵人消滅，讓玩家不僅擁有動作上的快感同時視覺上的威力也相當驚人。這種攻擊隱藏著扭轉局勢、反敗為勝的可能性，用來對付不怕通常攻擊的強大敵人相當有效。同時在男主角左馬介面臨眾多敵人圍攻時，同樣也能派上用場，也映證了遊戲總監稻船敬二所說，戰術殼的設計是為了讓玩家可以見識到左馬介的超凡力量、增加遊戲的爽快感而設計，同時藉由戰術殼的表現有機會將刀劍動作遊戲突破到更新的境界。《鬼武者》中文版電腦遊戲絕對是一款上程之作，當玩家們順利學會所有技巧與配合發動必殺技的話，一定能感受到遊戲的醍醐味。



使用戰術殼的強力落雷來攻擊敵人



奇蹟之死亡沙漠－塔爾干

預定推出日2003 5月

＊研究製造所：Webzen.Inc　＊遊戲類型：網路角色扮演　＊販賣流通所：因思銳遊戲總局　＊科技需求：PⅡ-300、64MB



廣受玩家支持的《奇蹟》終於有新資料片面世了！這次的場景移到了充滿強力魔物的「死亡沙漠－塔爾干」，在這處處充滿危機的地方中，到底新增了哪些恐怖的怪物呢？就讓我們看看以下的報導吧！

等級限制：140級（順移限制：150級）

出入口：亞特蘭提斯水世界希特拉旁(16，225)

杳無人煙的死亡之地

自從水世界開放以來，最令玩家翹首企盼的奇蹟新地圖，莫過於俗稱「死亡沙漠」的「死亡沙漠－塔爾干」。事實上，死亡沙漠與「死亡沙漠－塔爾干」並不是同一個地方，死亡沙漠位於羅林西亞城的西北方，而「死亡沙漠－塔爾干」則是位在水世界--亞特蘭提斯的東南方，玩家必須先從諾麗亞進入亞特蘭提斯，再從亞特蘭提斯進入「死亡沙漠－塔爾干」。



所謂「死亡沙漠－塔爾干」，顧名思義就是一條妖魔遍佈的恐怖道路，它是地底王國對外的唯一道路。「死亡沙漠－塔爾干」中的各種怪物，個個等級都是高於水世界的巫師王，比起魔王級的希特拉更是毫不遜色，被稱作冒險家的墳場可說是實至名歸。正是因為如此，所以要想進入「死亡沙漠－塔爾干」，玩家必須先具備不同於其他地區的高等級--140級以上才能順利進入。然而要進入「死亡沙漠－塔爾干」，必須先經過水世界的重重考驗，才能到達「死亡沙漠－塔爾干」的入口，因此「死亡沙漠－塔爾干」可說是連接水世界與地底王國的一條秘密通道。



除了怪物難纏之外，最令人擔心的是，「死亡沙漠－塔爾干」沒有任何流浪商人能夠駐足此地，正因為如此，若沒有充足的藥水在身，在經過水世界的局部消耗之後，進入「死亡沙漠－塔爾干」時，勢必會面臨藥水不夠的窘境。所以購買充足的藥水，將會是進入「死亡沙漠－塔爾干」前的重要準備。

試驗下的變種與失敗品

當初亞特蘭提斯人在預知亞特蘭提斯大陸即將沉入海底時，為了避免遭受滅種的命運，亞特蘭提斯人在大陸沉入海底前建造了一個地底王國，而「死亡沙漠－塔爾干」正是外界從亞特蘭提斯水世界通往地底王國的連接地帶。



根據傳說，亞特蘭提斯是一個物產豐饒、科技發達的王國，在亞特蘭提斯大陸沉入海底之後，亞特蘭提斯人擔心外界發現地底王國的所在，因此利用基因科技創造出無數的新種族。而「死亡沙漠－塔爾干」中的怪物每一個都是地底王國科學家試驗過後的變種與失敗品，因此每一個怪物都有著非人的能力，無論是攻擊力與防禦力，都是超乎想像的可怕。這些可怕的怪物們，因為長期被遺棄在這條荒蕪的沙漠裡，於是對外界始終抱持著仇恨的心態，玩家要想單獨在「死亡沙漠－塔爾干」中生存，簡直是件不可能的任務。



怪物名稱　異形殺手



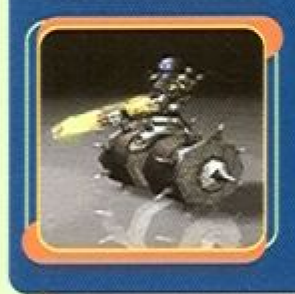
亞特蘭提斯「黑暗後裔」的變種，受到亞特蘭提斯人的排擠而被趕出都市，所以只能在「死亡沙漠－塔爾干」裡生活。這群形狀怪異的異形殺手，為了能夠在荒蕪的沙漠中生活，漸漸的從人的形態進化為怪物的形態。

怪物名稱　血　狼



這是在地底王國實驗室誕生的奇特生物，因為實驗失敗，所以骨頭向外凸出，形成銳利的利角可以攻擊敵人。嗜血的動物本能，使得血狼成為「死亡沙漠－塔爾干」中最難纏的異種生物之一。

怪物名稱　魔輪騎士



地底王國的機械技術所製作而成的變種生物，負責警戒地底王國周邊的安全，如果有外來的生物體接近王國，他們就會以最快的速度進行攻擊，直到對方喪命為止。

怪物名稱 生化刺客



原本是被囚禁在「死亡沙漠－塔爾干」監牢裡的生化刺客，由於亞特蘭提斯人為了保障地底王國的安全，因此將生化刺客釋放，唯一的條件是保護王國不被外界騷擾。因為生化刺客久居地下，所以表皮漸漸地演變成厚重的角質層，亞特蘭提斯人為了能夠利用他們，更將他們改造成具有機械的肌肉。

怪物名稱 地獄守衛



魔王賽肯的手下，是專門守護賽肯的騎士。當賽肯從沉睡中醒來的時候，地獄守衛就會在「死亡沙漠－塔爾干」各地出現，告訴所有生物賽肯大王已經甦醒，是塞肯最得力的親衛隊。

怪物名稱 賽　肯



「死亡沙漠－塔爾干」的秘密王者，當初製造「死亡沙漠－塔爾干」的精靈不小心將封印石遺落在塔爾干，於是賽肯吸收了封印石的力量從沉睡中醒來，並且利用黑暗的力量製作了魔法劍當做自己的武器。

怪物名稱 烈焰守護者



每個在「死亡沙漠－塔爾干」丟掉性命的生物，死後靈魂都會形成一股無形的怨念，它們對活著的生物有著無比的仇恨，這種怨念所產生的力量，最後形成比魔王賽肯還要危險的烈焰守護者，在「死亡沙漠－塔爾干」中，它們才是真正的王者。

傳說中的第四顆寶石－生命之石

當所有MU大陸的勇者們正在為了爭奪祝福寶石、靈魂寶石與卡歐斯之石的同時，傳說中的第四顆寶石--生命之石卻已經悄悄地在「死亡沙漠－塔爾干」誕生。這顆寶石的功能在於可以提高現有裝備的追加屬性，進而增加裝備的能力，最高可以追加到16點的裝備屬性，大大提高了裝備的重要性。生命之石的出現，從此打造一把屬於自己的完美武器和防具將不再是夢想。



由於生命之石只有在「死亡沙漠－塔爾干」中可以找得到，因此「死亡沙漠－塔爾干」也成為眾多勇者冒險一探的神秘境界。有鑒於祝福寶石在《奇蹟》世界裡如此搶手，可想而知，生命之石勢必也會掀起另一波的爭奪戰。



除了生命之石之外，「死亡沙漠－塔爾干」可說是一塊充滿寶藏的世界，無論是黑騎士、黑魔法師還是妖精，在「死亡沙漠－塔爾干」中都有許多未知的珍貴寶物，甚至連傳說中的神秘角色--魔劍士，也必須到「死亡沙漠－塔爾干」中尋找合適的裝備，以提高自己的能力。至於「死亡沙漠－塔爾干」究竟蘊藏了哪些不為人知的寶物，在此就先賣個關子吧，等待勇者們親自一探究竟。

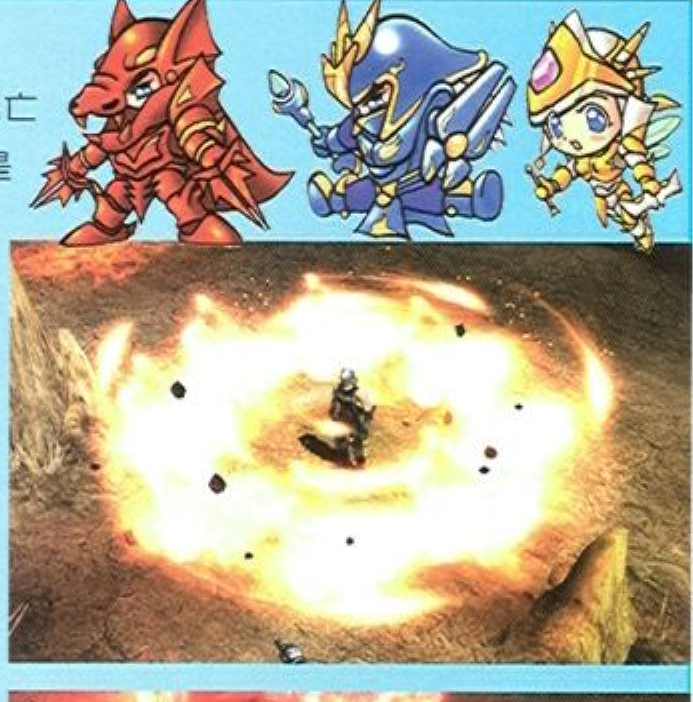
生命之石，可以增加裝備四點(防禦率則是增加五點)的追加屬性，但是成功的機率只有百分之五十，如果追加失敗的話，屬性的數值會變為0。

拋棄個人英雄主義 才是生存之道

「死亡沙漠－塔爾干」可說是目前奇蹟世界裡最危險的地圖，它不但是地底王國的唯一通路之外，更是許多更高等級裝備與道具的蘊藏地點，所以地圖裡怪物的攻擊力與防禦力，可說是無與倫比的，一般玩家若想單獨在「死亡沙漠－塔爾干」生存，那是一件極為不可能的任務。若是一個人想要在「死亡沙漠－塔爾干」打寶練功，最多只能欺負一、兩種不能遠距離攻擊的怪物，至於其他的怪物最好還是不要親易嘗試。這時候，擅長遠距離以及大範圍攻擊的黑魔法師，地位就顯得十分重要了。



正是因為「死亡沙漠－塔爾干」是如此的危險，因此各位有著個人英雄主義心態的玩家，千萬要改變自己的心態，與自己信任的朋友共同組隊進入冒險，若是你到現在還沒有值得信任的夥伴，請趕快培養吧，否則「死亡沙漠－塔爾干」將會是埋葬你的墳場。





叮噹五福星

預定推出日 2003 5月

＊研究製造所：亞洲博克　＊販賣流通所：智冠科技　＊遊戲類型：動作角色扮演　＊科技需求：P2-400、128MB



沙雷納：這款《叮噹五福星》在遊戲中獲得金錢的方式是依靠打怪而來，每次完成一場戰鬥後不但可以獲得經驗值提昇等級，還可以得到金錢、裝備等報酬，相信玩家們只要按照自己的進度升級，那麼買裝備的錢也一定不是問題喔！^^

小藍：哪有～好的裝備都被給妳ㄠ去給蕾蕾公主了～我都嘛沒有半件^^!!

故事背景

在中國遙遠的北方存在著一座道觀，女主角越茹在道觀內學得一身精湛的法術本領後，師傅就　派遣下山去尋找前往中原已久的大師兄。一連串的找尋過程中讓　結識了四位好夥伴，並且發現威脅中原地方安寧的元兇－黑風山魔頭，在強烈的正義感驅使之下，這五位開心的好夥伴決定一起為了地方安寧而努力，剷除這個令所有居民惶惶不安的大魔頭！一切的故事就由此開始……



▲ 這是比較輕鬆的狀態，只需要應付單面來襲的敵人。



◀ 在不可避免的戰鬥關卡中與小王對話的畫面。

五位英雄齊力剷除黑風山魔頭

張雲峰

越茹的師兄，生性善良豪爽，在某次遊歷至中原的青草村，見到此地的居民窮的連看病的錢都沒有，於是留下來以他精湛的醫術免費為村民看病，也因此而認識美麗的神卜萬遙兒。



越茹

生性可愛活潑的女孩子，奉師命到中原尋找失去聯絡5年的師兄，路上因為隨身盤纏遭人竊取，在身無分文的情形下，遇到好心的格靈為他償還欠債。生性聰穎害羞，擁有強大的法術，身形靈巧，戰鬥中的移動距離無人能出其右，唯一的缺點是防禦力弱，需要小心保護。

格靈

天之國的第一武士，由於國內的公主因染上怪病，需要「寒冰之玉」醫治，所以來到中原尋找有著高超的劍術技巧、為人誠懇熱心，與越茹相同在茫茫人海中找尋著完全沒有頭緒的人與物，所以二人聽從客棧老闆的建議，相約至第一神卜萬遙兒處卜上一卦，好讓這項大海撈針的行動有方向可以開始，卻沒想到兩人的命運就此緊緊相連……。

正德

越茹、格靈與張雲峰某次至黑風山腳刺探魔物敵情時所救回的少林寺和尚，由於少林寺的鎮寺之寶「佛祖舍利子」遭人竊取，而他是唯一目睹小偷真面目的人，所以被派遣出來抓拿小偷，毫無頭緒的緝捕行動在三人的建議之下，決定也要至神卜處求上一卦，卻發現原來神卜竟是偷竊佛祖舍利子的真兇……。

萬遙兒

美麗中散發強烈神秘氣息的少女，原本並非居住在附近村落，而是某次與經商的父親一同經過朝陽陣，卻被下山劫掠的黑風山魔物襲擊，父親因此慘遭殺害，一心復仇的遙兒於是留在此處伺機而動，期盼著有一天能為父親報仇，與善良的雲峰有著不敢啟口的情愫。

購買能力更高的裝備

遊戲中有著四個村落，每個村落中都會有一間武器店，不過，武器店賣的東西可不是一成不變的喔！不同的村落賣的道具不盡相同，而且會依照著時間不同、角色等級晉升而改變所販賣的各種武器、防具，所以玩家們升級後可以多多到武器逛逛，說不定會發現又有新的武器可以購買！而且往往達到某一階段就能使用防禦與攻擊力都大幅的提升的道具，例如１０級角色使用的衣服防禦最多只能+20，但是到了15級後卻多了防禦+60的衣服可供使用，讓角色可一舉向前挑戰更高等的怪物。



▲ 面對怪物三面包圍，玩家要採取什麼樣的進攻方式才能得勝呢？



▲ 怪物受到我方施展的輔助行魔法攻擊時，會在頭上出現目前的狀態小標示。

動動棋盤動動腦



▲ 怪物們也是採取棋盤式的走法，會攻擊第一個接近的敵人。

本遊戲的戰鬥系統採棋盤式，玩家可以決定衆多角色每個人的移動位置，這時候可就得好好動動腦筋了！基於遊戲的角色能力平衡的考量，HP少的角色就擁有遠距離的攻擊魔法，可以在後方給予敵人致命的一擊。例如嬌弱的兩個女生越茹和萬遙兒HP原本就比較少，被敵人一擊就有可能損失1/3的血量，不過搭配本身擁有的大量SP與大範圍魔法，讓　們可以在其他人的保護下，輕鬆解決大量的怪物。而男性角色當然就肩負起阻擋攻擊的責任，站在隊伍的最前方，以強而有力的物理攻擊清理面前的怪物了。

由於可以自己移動角色，玩家可以嘗試不同的陣法會帶來什麼不同的效果，例如聚集式的打法方便隊友間互相支援，補給藥品容易，在持久性上較佔優勢。而分開式的打法則是在面對來自各方的大量敵人時，將所有人員分散，各自負責某一區域，這樣能以最快速的方式解決一場戰鬥，而不需要一群人不停的移動戰鬥位置造成時間的浪費，不過，這樣只適合面對攻擊力不高的怪物，才不至於某單一角色一下子遭受太大的攻擊，導致救援不及而死亡。總而言之，只要玩家們動腦思考，就能發現哪種戰術最適合目前情勢喔！



▶ 移動游標指向想要了解的角色，就能清楚知道它目前HP/SP的殘存狀態。

可供選擇的多樣觸發任務



▲ 義莊就是暫時停放棺木的地方，這麼陰森恐怖的地方冒出來的怪物可要小心對付。

遊戲中除了必定要通過的關卡戰鬥之外，玩家們還可以多多逛逛村落中的每個地點，會出現村民告知家中有異狀，需要玩家協助；或者是直接點選介面中的「提示」功能，它會提示玩家目前哪些地方有怪物出沒，只要為村民除害，戰鬥完畢一樣會獲得金錢與經驗值，這些練功地點包括各種民宅、義莊……等。除此之外玩家在遊戲進行中不會遇見其他怪物，方便玩家在不想打怪的時候不會強制進入戰鬥狀態，可以順利地進行遊戲，甚至可以挑選其中投資報酬率較高的場所多練習幾次，相信一定能讓玩家快速進級喔！



▲ 女性角色可以移動的距離較遠，幾乎有半個螢幕遠，對戰時非常容易調派。



文化2 Culture2-Gates of Asgard

預定推出日 2003 5月

＊研究製造所：JoWood　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：策略模擬　＊科技需求：P-233、64MB



策略模擬遊戲雖然一向複雜難上手，但是如果喜歡的人往往就會因其中的遊戲深度而深深著迷。這一款《文化2》就是屬於這樣子的模擬遊戲，而且重要的是它將以中文化的形式出現在玩家面前，克服了語言的障礙，相信又會有不少的國民可以盡情享受了！

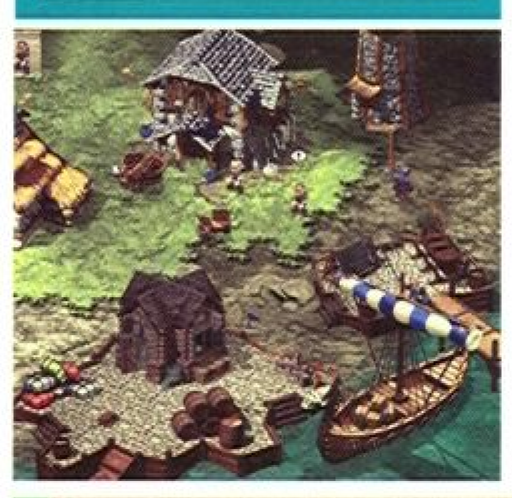
扮演上帝盡情發揮

《文化２》是一款結合城市經營與角色扮演元素的策略模擬遊戲，二代將遊戲舞台拓展到全世界，玩家可親身經歷不同文明的洗禮，一路從北歐、中歐、南歐、非洲，發展到中東，建立橫跨歐亞非的文化帝國。這次續作除了加快遊戲步調外，最大的特色是將城市經營與角色扮演兩大元素巧妙地融合，除了傳統經營類遊戲首重的「資源管理」、「貿易」、「軍事」、「外交」、「探索」與「建設」之外，還加入了角色互動元素。遊戲中每個角色擁有屬於自己的喜怒哀樂與經驗值，玩家可為每一位人民指派不同的職業、擬定生涯規劃，從出生到年老一路陪著他成長，看著他娶妻生子，在整個社會的經濟架構中貢獻自己的能力，並隨著職業的轉換升級不斷學習新的職業技能與經驗。《文化２》中，在戰爭中死亡的將不只是一位士兵而已，而是一位你叫得出名字的好伙伴。

職業、資源與建築交織成密不可分的科技樹







《文化2》擁有相當龐大與設定精細的轉職系統及科技樹，由於每個人民都是獨一無二，擁有自己的職業經驗與技能，除了在村莊中設立學校來進行經驗的傳承之外，每個人的專長都是無法被取代的：一個沒有任何小麥栽培經驗的人不可能進入烘焙坊生產麵包，所以要栽培人才是得從基層開始為他擬定規劃的。而建築及資源則和這樣的職業系統有相當密切的關係，在遊戲開端，由於村莊裡沒有人民可以從事像是烘焙師傅與鐵匠這樣高等的職業，所以這些職業相對應的建築與資源也自然無法建立與取得。比如在遊戲中，一級烘焙工坊只能讓烘焙師傅生產麵包，要生產能增加人民幸福度的蛋糕必須有二級烘焙工坊才行，要建造二級烘焙工坊除了烘焙師傅生產麵包的經驗必須到達10之外，還需要高級建築材料瓦片與大理石，這時村莊裡如果沒有二級陶藝工坊生產瓦片與二級石窯生產大理石，則沒法順利讓烘焙工坊升級。《文化２》便是這樣緊密交織而成的轉職系統與科技樹架構起來的龐大經濟體系。這樣的經濟體系可分為八大類，分別是食物、動物、黏土、礦、木頭、煉金、石頭、軍事等。每一類有自己的科技樹狀架構，但類與類之間又透過職業、建築與資源彼此的關係交織在一起。以下我們就來看看這八大體系的詳細介紹囉！

食物類

職業	工作地點	生產物品
農夫	農場	小麥(小麥是農夫在肥沃的土地上種植收割而來。碾磨工房磨製麵粉與牧農餵食牲口都需要小麥，同時，小麥也是建築材料之一)
碾磨工人	碾磨工坊	麵粉(麵粉是由碾磨工人磨製小麥而來)
一級烘焙師傅	一級烘焙工坊	麵包(麵包由烘焙師傅以麵粉與水為原料烘焙而成)
二級烘焙師傅	二級烘焙工坊	蛋糕(蛋糕是一種特別的食物，吃了蛋糕的維京人較不易感到饑餓，社交需求也會跟著下降)
釀酒師	釀酒廠	蜂蜜酒(蜂蜜酒是由釀酒師以蜂蜜及水釀製而成)

動物類

職業	工作地點	生產物品
獵人	森林	皮革、肉
牧農	牧場	羊毛、皮革、肉
一級裁縫師	一級縫紉工廠	鞋子(維京人穿上皮鞋能使行動速度加快並減少體能之耗費)
二級裁縫師	二級縫紉工廠	皮盔甲(以皮革製成，是士兵的防護衣類型之一)、皮外套(以羊毛與皮革製成，是士兵的防護衣類型之一：對於弓箭有較好的防禦力)

木頭類

木頭採集者 工作地點：森林 生產物品

木頭

一級木匠 工作地點：一級木匠工坊 生產物品

木製工具

二級木匠 工作地點：二級木匠工坊 生產物品

木矛(木矛由木匠以木頭製成，是簡單型的中等距離近戰武器)、傢俱(傢俱由木匠以木頭製成，能夠提升生活水準)

三級木匠 工作地點：三級木匠工坊 生產物品

手推車(貿易商一次可運送10 單位的商品來回於兩建築物間)、牛車(貿易商可以一次運送20單位的商品來回於兩建築物間)

四級木匠 工作地點：四級木匠工坊 生產物品

船(船隻可載人民前往其他陸地或島嶼建立殖民地)

一級防具商 工作地點：一級防具鋪 生產物品

短弓(短弓由防具商以木頭製成，有助於遠距離攻擊，攻擊距離與攻擊力皆屬中等)

二級防具商 工作地點：二級防具鋪 生產物品

長弓(是遠距離攻擊的最佳武器，攻擊距離與攻擊力皆相當傑出)、投石機(行動緩慢且欠缺防禦功能，但面對建築物時擁有著強大的破壞力)

黏土類

黏土採集者 工作地點：戶外 生產物品

黏土

鐵礦、黃金採集者 工作地點：戶外 生產物品

鐵、黃金

一級陶匠 工作地點：一級陶藝工坊 生產物品

磚塊(是許多建築物的必需材料)

二級陶匠 工作地點：二級陶藝工坊 生產物品

瓦片(是許多高等建築物的屋頂材料)

三級陶匠 工作地點：三級陶藝工坊 生產物品

陶器(有了陶器，女子能夠烹調食物，將食物量增為兩倍)

石頭類

石礫採集者 工作地點：戶外 生產物品

石礫

鐵礦、黃金採集者 工作地點：戶外 生產物品

鐵、黃金

一級石匠 工作地點：一級石窯 生產物品

石塊(是所有建築物之基本材料)

二級石匠 工作地點：二級石窯 生產物品

大理石(是高等建築物的所需材料)

礦類

石礫、黏土採集者 工作地點：戶外 生產物品

見石頭類、黏土類

鐵礦、黃金採集者 工作地點：戶外 生產物品

鐵、黃金

一級鐵匠 工作地點：一級鐵匠鋪 生產物品

鐵製工具(可大大提高工人的生產力)、短劍(屬於殺傷力中等的短距離近戰武器)、鐵矛(是相當不錯的中等距離近戰武器)

二級鐵匠 工作地點：二級鐵匠鋪 生產物品

長劍(屬於高殺傷力的中等距離近戰武器)、鎖子甲(是士兵的防護衣類型之一)、鐵盔甲 (是士兵的防護衣類型之一)

鑄造工人 工作地點：鑄幣廠 生產物品

金幣(金幣由黃金鑄造而成，是相當普遍的流通物品)

煉金類

磨菇採集者 工作地點：戶外 生產物品

磨菇(經德魯伊僧侶將其製成油脂)

採藥師 工作地點：草藥房 生產物品

藥草(是二級煉金房內所有藥水的主要成份)

一級德魯依僧侶 工作地點：一級煉金房 生產物品

油脂(是住宅前點燃聖火所需)

二級德魯依僧侶 工作地點：二級煉金房 生產物品

藥水可補充人民的體力、活力與生命值)

軍事類

木矛兵

木矛由木匠以木頭製成，是簡單型的中等距離近戰武器。

鐵矛兵

鐵矛由鐵匠於木矛上增加一堅硬鐵片加工而成。因此，要製造鐵矛必須有木矛與鐵為原料。鐵矛是相當不錯的中等距離近戰武器。

短劍戰士

短劍由鐵匠以鐵煉造而成，屬於殺傷力中等的短距離近戰武器。

長劍戰士

長劍由鐵匠以鐵煉造而成，屬於高殺傷力的中等距離近戰武器，對付投石機相當有效率。

短弓兵

短弓由防具商以木頭製成，有助於遠距離攻擊，攻擊距離與攻擊力皆屬中等。

長弓兵

長弓由防具商以木頭製成，是遠距離攻擊的最佳武器，攻擊距離與攻擊力皆相當傑出。

三國霸業 II

預定推出日 未定

＊研究製造所：詮積資訊　＊遊戲類型：角色即時戰略　＊販賣流通所：智冠科技　＊科技需求：Pentium II 450、128MB



約在兩年多以前發行的「三國霸業」，首創將角色扮演和即時戰略兩種遊戲類型合而為一，在當時可說是為三國遊戲開創了一個新的里程碑，也受到許多三國迷的喜愛。經過兩年多的時間，這款遊戲的續作將要重現江湖了！全新一代的三國霸業，會為玩家們帶來什麼樣的新驚奇呢？就請國民們拭目以待囉！

三種不同樂趣的遊戲玩法

「群雄自傳篇」魏蜀吳三國英雄大玩PK

在三國霸業 II 中，共設計了三種不同的玩法供玩家選擇。第一種玩法是「群雄自傳篇」，三國時期每場精采的戰役都收錄在這三十六關中，有大軍廝殺對戰的快感，也有充滿角色扮演與成長的樂趣。這中間的每場戰役，都是謀士的精心策劃、武將的浴血殺場、血淚交織而成的戰爭史。在首場「黃巾之亂」中，劉備、曹操、孫堅誰才能殺掉天公將軍張角，得到最大的功勳呢？「赤壁之戰」是孫權火燒船的策略成功了？還是曹操阻止了諸葛亮的借東風？還有大家最關心的貂蟬該身歸何處？大喬小喬要如何登場？只有你才能決定他們的命運！



三國時代的三大梟雄讓你好好體驗！



赤壁之戰關卡，周瑜深刻的剖析敵人的弱點。

「統一天下篇」千里沙場追逐皇帝寶座



眾將士在城牆邊激戰！

第二種玩法是「統一天下篇」，提供了「漢室飄搖」、「群雄逐鹿」、「華北爭鋒」、「火燒赤壁」、「三分天下」、「決戰中原」等六個劇本。此模式重視城池經營、建設生產、人才招攬與戰術應用。遊戲中設計了一張浩瀚的中原地圖，所有的城池、關隘、村莊、山寨、洞窟等高達150個據點，登場知名武將超過400人，加上傭兵、護衛兵、賊怪等可能有數千個單位在地圖上行動，絕對讓喜歡即時戰略遊戲的玩家玩的不亦樂乎！



選一個勢力來達成全國統一吧！

「連線對戰篇」高手齊聚廝殺分高下

此外遊戲中也提供了有LAN連線對戰功能的「連線對戰篇」。連線對戰有分為「霸業賽」和「戰役賽」兩種規則，霸業賽是傳統的即時戰略比賽，戰役賽則是玩家從兩個陣營中選擇要扮演的武將，這裡不能逞個人英雄主義，同陣營的玩家要彼此同心協力，才能PK敵對玩家獲得勝利。





遊戲中也有提供連線對戰功能。

武將重要性再提昇

武將是三國霸業系列中最重要的靈魂人物，武將的素質可是會直接影響到作戰的成敗的。在二代中武將的職業分為五大類，其中劍士、鬥士、弓箭手是主要作戰人選；書生擁有的強大法術與回復技能；工兵則是擁有特殊的挖陷阱、蓋箭塔、變身攻城器等技能，是攻守城池最佳人選。每個武將的屬性細分為武力、智力、體魄、魅力、敏捷和忠誠，每個數值都會直接影響到武將的能力。玩家在指揮這些不同職業的武將來完成任務時，有時還得強化武將身上的裝備，才不致在戰場上不幸掛點。遊戲中共有兩百多種道具，除了裝備用的武器、防具、祕寶外，每位武將還有隨身的腰帶，可裝備任務所需的藥水等補給品。

可隨身攜帶的道具琳瑯滿目。



每個角色有不同職業及屬性。

兵隨將走的軍事政策

在《三國霸業II》中，擺脫了一般即時戰略的單兵操控，改採兵隨將走的軍事政策，武將在遊戲中成為真正上戰場搏鬥的英雄，而士兵則成為武將的護衛兵。遊戲中有十多種兵種，玩家可要好好思考如何搭配，才能創造最有利的戰局。遊戲中的陣形決定了武將和護衛兵的作戰位置，武將的屬性決定他能使用的陣形種類，而陣形又影響各單位的戰鬥優劣局勢。這次的武將帶兵在遊戲中有相當流暢的表現，看著一個身材魁武的將領，帶著一群小士兵行軍在森林、高山與雪地移動時，那種視死追隨的勇氣，真是得兵如此夫復何求啊！

每個角色身旁還有許多士兵，可以此安排陣行。

軍團式的戰術應用

在《三國霸業II》中有許多軍團式的戰術可運用，同一軍團最多六位武將，武將照片顯示在畫面左方，並有武將技和腰帶物品的快捷按鈕。這有什麼操控上的優點呢？一位武將若陷入苦戰，身上又沒了藥水，若能即刻從隊友身上拖曳物品支援，馬上可化解戰鬥失敗的危機；在戰場上打寶得到的物品，可直接在軍團視窗中，相互交換裝備，簡易又便捷；又如果大家想同時使用「疾行」或「埋伏」等技能時，只要多按一個熱鍵，就能同步施展團隊技能，想想一群書生一起使用落雷技時，場面會是何等壯觀啊！



可結合多個角色組成軍團，加強戰力。

親手建造繁榮堅固的城池

這些小村莊可都是戰略要地喔！

城池是武將存在且象徵勢力範圍的地點，要如何建設、開發才能獲取戰爭資源，逐步拓展領地呢？城池的固定結構包含主殿、客棧、地牢、城牆與城門，依據城池規模有大小不一的建地，這些是可讓玩家開墾或蓋房子，由於土地有限，因此每座城池該做經濟或軍事上的發展，都必須思考目前合宜的策略。城池經過升級可蓋更高級的軍事建物，有些特殊的城還能生產如水兵、藤甲兵、蠻兵、象兵等，深受玩家喜愛的兵種。此外散佈各地的村莊會是擴張的第一小步，村莊的能提供額外的資源給統治者，而你也必須派駐兵力，防範敵人染指你的村莊。



有一些城池能生產特殊的兵種

發揮奇襲致勝的武將技

既然武將有職業之分，不同職業間能習得的技能也大不相同。站在第一線的鬥士，是以「憤怒」、「大喝」、「炫風擊」等重創敵軍；劍士擁有文武兼備的特質，有「鼓舞」、「劍氣波」、「十字斬」等特技；弓箭手有「火爆箭」、「遠眺」等特技；書生除了攻擊法術，他的治療、招降等都使書生成為不可或缺的夥伴；為了讓戰爭不只有人打人，如何讓工兵設置陷阱、箭塔，或在攻城前先執行拆除陷阱，更或是化身為攻城器攻打敵建物；如何組成必勝軍團？如何指揮作戰？這些都能滿足玩家更深層的戰術運用。



施展特殊武將技可重創敵人



星際遊俠



*研究製造所：Microsoft　*販賣流通所：Microsoft　*遊戲類型：動作模擬　*科技需求：未定



提到在 DOS 時代太空射擊遊戲的經典名作，相信大家都一定會異口同聲的說是《銀河飛將》(Wing Commander)系列吧！而多年前這個經典系列的遊戲作者 Chris Roberts 在創立了自己的公司 Digital Anvil 後，便設計了第一款自己的遊戲《銀河騎兵》(Star Lancer)，同樣也讓許多熱衷太空射擊遊戲的遊戲迷們如痴如醉；數年後的今天，Chris Robert 再度出擊，即將推出號稱是《銀河騎兵》(Star Lancer)姐妹作的遊戲《星際遊俠》(Freelancer)，想要知道微軟這款耗費多年製作的年度科幻射擊大作有什麼與衆不同特色嗎？現在就讓小尼我引領各位來一探究竟吧！





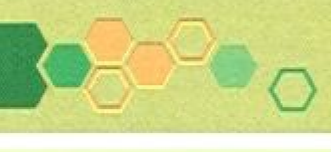
如史詩般的太空冒險遊戲

《星際遊俠》是一套結合深奧的故事背景、3D 太空戰鬥的動作、動態逼真的宇宙探險，以及在豐富的、並由玩家決定的銀河經濟下進行交易活動。遊戲中，您可以隨著故事情節進行，當然也能夠自由決定自己在遊戲中所要扮演的角色：您可摧毀侵略者的基地或供應燃料庫，然後監看這個國家的結果。如果關閉貿易通路的話，星球切換駭客 (Lane Hackers) 將追殺您的運輸船艦。當然您也可決定要不要支援各區域的警察保衛各個星際區域的安全。另外在固定的任務與任務之間，身為一位 Freelancer，您也可以依照自己的意願，在星際中執行其他護航、暗殺、掠奪、交易……等活動來賺取報酬。



任務一開始都有詳細的解說





扮演什麼角色由自己決定

當然，您在任務中的所做的決定也將會決定您的成功或失敗，而這個部份都取決於您在星際中的聲譽。若您扮演海軍軍官的角色，所有和海軍相關連的人都將對你更好；如果您變成侵略者追殺運輸船艦，您將很快地在下階層的環境中交到朋友。在遊戲的任務中，所有您提供的以及使用的技術都視您扮演成什麼樣的角色而定了。小尼建議您可以試試看扮演侵略者的角色，掠奪商船的貨物或是戰利品，並將其拿到各地的黑市兜售，為什麼要這樣建議呢？因為在現實生活中要這麼做可是會犯法的，所以在遊戲中扮演一下另外一種角色，也別有一番特殊的感受！您說是嗎？

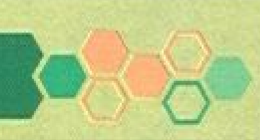


進入小行星區可要小心前進

遊戲中當然也可以扮演唯利是圖、到處追求金錢的勢利商人，完全不管星際間的政治狀況，因為唯有金錢能讓這個世界運轉，如：礦業星球大量生產高價值的礦物以獲利，而農業星球則耕種穀物來獲得報酬，了解這些市場狀況之後，要如何保障最佳的貿易通路以獲得利益，就變成是玩家要傷腦筋的課題了。只要成為一個批發商人在星際間旅行，就能找到人們想要的貨物。接著您將能很快地生活在遠離這塊土地的富饒之地。

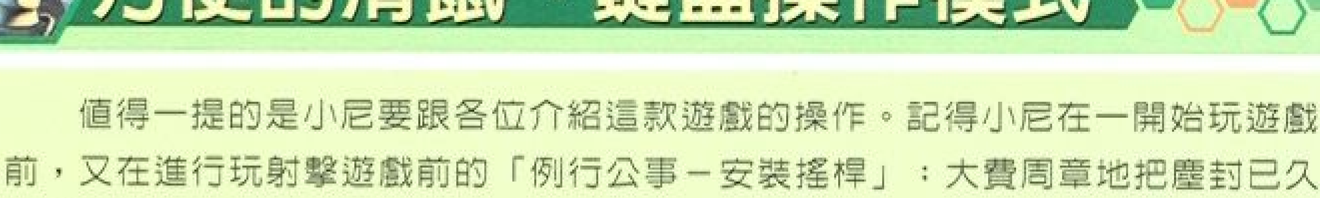


精采的畫面表現



因為配合現在硬體的效能及之前開發《銀河飛將》(Wing Commander)、《銀河騎兵》(Star Lancer)的經驗，這款《星際遊俠》的畫面可說是十分的「讚」！依照遊戲預設的第三人稱視角，在炫麗的大宇宙場景中進行太空射擊並進行任務，確實讓玩家有如現身於真實的太空場景中，我想這個部份，真的是需要各位玩家確實體驗才能感受得出來的。


玩家在城市中將利用上面介面選項來選擇要從事的事情



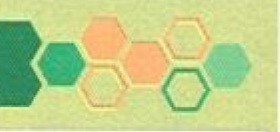
方便的滑鼠、鍵盤操作模式

值得一提的是小尼要跟各位介紹這款遊戲的操作。記得小尼在一開始玩遊戲前，又在進行玩射擊遊戲前的「例行公事－安裝搖桿」：大費周章地把塵封已久的動力回饋搖桿給搬出來、安裝驅動程式、前前後後 USB 拔了又插，插了又拔的反覆測試搞了老半天，最後還是因為搖桿問題而作罷，但是為了測試遊戲，所以還是得玩，因此只能使用滑鼠及鍵盤操作，不料進入遊戲當中後卻發覺，這款遊戲根本就是直接使用滑鼠跟鍵盤操作的，而且竟是如此的好用順手！真是讓小尼為之驚艷，最後對於使用滑鼠操控這款遊戲反而是愛不釋手！其實小尼是很喜歡玩飛行射擊遊戲的，以前對於飛行遊戲也都是不二話定用搖桿才覺得有飛行的感覺，另一方面也是因為用滑鼠操控沒有辦法像搖桿一樣順暢，因此才一直有這樣的刻板印象，但是《星際遊俠》的操作將會顛覆這樣的模式，您只需要一隻滑鼠、一個鍵盤，就能讓您輕鬆地悠遊在這款遊戲諾大的太空場景中歐！


玩家只需滑鼠、鍵盤即可輕鬆操縱飛船



與朋友一起在太空中冒險



除了單人進行遊戲外，《星際遊俠》還可以讓您跟朋友一同進行遊戲、一起征服這個世界。您可以用「合作」或「競爭」的方式進行遊戲。如果執行了對單一玩家來說太高難度的任務時，您就可以選擇和其他玩家一起合力戰鬥。多人遊戲種可使用引誘和埋伏來對抗侵略者、自由地來往貿易通路，其中利用戰術的複雜性遠遠超出單人版《星際遊俠》可及的範圍，讓玩家可以一玩再玩。



與朋友一起解決任務，感覺蠻不賴的

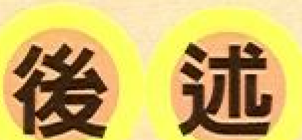












後述

總歸一句話，《星際遊俠》(Freelancer)確實是微軟一款不能不玩的世紀太空射擊大作，除了令人嘆為觀止的畫面以及之前所說的特色外，遊戲中的故事劇情也都是讓人覺得有吃驚的轉折及變化的，其中更有超過兩個小時的遊戲情節是以電影方式所創造出的世界，真的有如在看一部星際戰鬥電影。就如同您所知道的一樣，在遊戲中要破壞或統治都是由您自己所選擇並決定的！

勇者爆爆龍



預定推出日



＊研究製造所：亞博克電腦　＊遊戲類型：動作角色扮演　＊販賣流通所：智冠科技　＊科技需求：PIII-500、128MB RAM



《勇者爆爆龍》是一款有著可愛的卡漫風格的遊戲，你們會發現裡面有很夢幻的場景設計，而且每個城鎮都會隨著風俗民情的不同，來表現出各地獨特的感覺喔！遊戲裡還有很多很自然的景觀，例如從煙囪冒出團團白煙的民房；在城鎮內飛上飛下蹦來蹦去靜不下來的小鳥；調皮搗蛋的可愛狗狗……甚至是感覺起來很清涼的流水和看起來很舒服的藍天海景都將在遊戲中出現，你們在冒險的旅程可以好好欣賞沿途的風景喔！

故事發生在某個平靜的夜晚，主角「喬奧」一如往常的沉睡在夢中，不同於以往的是，他的父親藉由這次的夢境告知他，家鄉即將會發生一場嚴重的災禍。自從先人「列頓」擊敗了黑龍王以後，人民重返安居樂業的生活。沒想到幾十年後黑龍王的後代－「小龍王」已日漸長大，牠立志要為牠的父親報仇，所以主角必須趁小龍王尚未危害人間之時，帶著四樣聖器，勇闖結界，前往黑龍王宮殿將牠徹底消滅。但是因其父生前為一位出名的旅行家，對「封城」有很大的貢獻，使得喬奧受到各級長輩的愛護，但是相反的同輩間卻百般的阻擾、排擠他，讓所有的事情越來越複雜化……。依他目前的情況能順利找出聖劍、聖盔、聖甲及聖盾四樣聖器？完成父親的遺志成為阻止龍王的勇者嗎……？！



耶～終於可以離開封城到外頭去探險了

輕鬆詼諧、搞笑另類的對話方式

在遊戲中，主角與NPC的對話已不再像以往那麼單調呆板喔！因為當主角與NPC人物交談時，遊戲會不時出現選擇性的對話句，玩家可以點選自己想要回答的句子。例如，當回答了NPC不滿意的句子時，有的除了會臭罵你一頓外，甚至還會扒走你身上的金幣。反之，如果玩家嘴巴甜一點，NPC還有可能會賞賜你一些奇珍異寶喔！而且在對話的同時，遊戲也會不定時的出現人物的表情符號，就如同線上遊戲一般有著滴汗、生氣、尷尬……等各種可愛的圖示，讓玩家除了從對話中了解主角內心的想法外，還可以從表情圖示中得知主角的心情。

有時候玩家在遊戲進行時會不知道自己接下來該做什麼？！這時候只要在介面上點選「QUEST」按鍵，就可以知道自己現在該要去執行哪些任務。至於想要輕輕鬆鬆的解開謎題，那就只能挨家挨戶去拜訪，一路上與眾多行色各異的居民聊聊天、打打招呼，也許從他們身上可以得到許多遊戲中關鍵的訊息呦！



選擇不同的對話句，將會有不同的結果



想要我捐錢，門都沒有！

當有錢人真好，我也想擁有這樣一個房子>_<

享受買東西賣東西的樂趣

遊戲中有魔法書、恢復HP、MP等衆多物品道具，因此玩家可以在常用的物品上設定快捷鍵，這樣戰鬥時就不會手忙腳亂了，不過還需要注意的是物品欄最多只能放二十樣東西，如果身上廢物太多就趕緊拿去賣掉吧！



這裡的人真有錢，連雕像也用黃金來製作

在《勇者爆爆龍》裡可是撿不到金幣的！賺錢的唯一方法就是打怪撿牠們身上掉下來的裝備、寶石等東西，然後再拿到商店去換成金幣，不過有些東西可是只有打怪才能得到的珍貴寶物，所以在賣出的時候別忘了看清楚，別一口氣全換成閃亮亮的金幣喔！不過想要賣東西也不是隨便找一間商店就可以的，因為每一間商店都有他們願意收購的物品，例如，有的只收藍寶石，有的只收黃寶石，裝備道具也是如此，所以玩家在買賣東西之前要先搞清楚該到哪一間商店去，別又搞錯地點喔！



不論道具或裝備都繪製的非常可愛精緻

嗚嗚～又死了，得重新來過了



動動腦找出最棒的戰鬥方式

在遊戲中，玩家只需要控制主角喬奧去進行動作冒險之旅。在一開始，玩家的屬性能力都非常的低，所以在迷宮探險的時候就必須要特別小心，因為裡面的怪物都是屬於主動攻擊型的，且個個身懷絕技，一不小心HP就會掉至0導致主角昏迷失去知覺，此時遊戲會幫你傳送回房間，休息一下HP補滿就可以再度出戰了。不過每昏倒一次經驗值就會倒扣一次，所以可別因為不會掉道具也不用重頭闖關而忽略了敵人的攻擊喔！在戰鬥中如果HP所剩不多，玩家也可找個安全的地方站著休息，每隔幾秒鐘就會恢復一些HP，等級越高HP恢復越快。

戰鬥中除了用刀劍去砍殺敵人之外，遊戲中還添加了一些魔法輔助。所以影響攻擊的還包括妖怪的屬性，其屬性分為「風、水、地、火」，屬性之間具有相剋特性。像是地剋水、水剋火、火剋風、風剋地，所以在使用魔法時也要注意一下敵方的屬性類型，如果對方是火屬性，那麼就要選用水屬性的魔法才能事半功倍。因此不論攻擊、閃躲、施展魔法，只要身手矯健、頭腦清楚，打倒牠們絕非難事！



啊啊～別一直追著我啊





別被花的美麗外型給騙了，它可是會讓人喪命的

赤色戰線II RED FACTION II


預定推出日2003 3月

＊研究製造所：THQ　＊販賣流通所：英特衛　＊遊戲類型：動作射擊　＊科技需求：PentiumIII或AMD 500 MHz、128 MB RAM



兩年前的10月，《赤色戰線》(Red Faction)在台灣正式現身，夾帶著超強的3D引擎、令人驚豔的畫面、以及無可比擬的流暢操作，在台灣的FPS界打下一片江山，更在國外連續獲得無數獎項，而英特衛在台灣特地設立的兩個連線專用伺服器，更是夜夜槍聲不斷、時時殺氣滿載，在事隔兩年後的今日，THQ終於公佈了萬眾矚目的《赤色戰線2》(Red Faction II)開發消息，並將此遊戲列為今年的主打強項，隨著PC版的上市越來越近，玩家的討論也日趨激烈，究竟《赤色戰線2》能否延續著一代銷售冠軍的光環，再度創下新紀錄呢？就讓我們瞧瞧這款鉅作究竟有哪些長足的進步。

西元23世紀 火星赤色戰線發動第一次革命之後5年

15年以來，Sopot城市的大臣－維克托一直在壓迫聯邦共和國的人民。腐敗的統治和殘酷的戰爭使共和國變得異常窮困和充滿血腥。冷漠的暴亂，Sopot城市的污水河，污染的天空，可憐的市民蜷縮在廢墟裏。獨裁者建立的公共資訊大樓成為讚頌他個人功績的工具，廣播有關Sopot市民的勇敢無畏和共和國軍事勝利的謊言。六個無畏的戰士聯合起來發誓解救國家，他們宣佈大臣維克托的罪行，利用他們唯一的力量和有限的技術條件推翻Sopot政權。組織的成員之一的Alias是一個爆破專家。而其他人Molov、Repta、Shrike、Tangier及Quill，每個人都有自已擅長的技巧，遊戲就在這樣的背景中展開，玩家將盡全力擊敗Sopot政權，並恢復共和國的榮譽！


未來的火星世界又回到玩家眼前

全新的Geo-Mod (tm) 引擎

玩過一代的玩家，對這套THQ的招牌3D引擎必定不陌生，這部引擎能夠即時運算各種幾何學來改變物件型態，也就是能讓玩家對建築、牆壁開火之後，立刻可以在畫面上呈現牆壁被炸穿一個大洞、或是留下彈孔，而二代中，這套引擎核心被再度強化，大幅增加每秒運算的圖像張數以及運算速度，因此玩家能夠破壞的地物又更多了，而且不用擔心整個場景被炸得滿目瘡痍之後會造成恐怖的lag囉～

遊戲的美工團隊針對原已無懈可擊的全3D物件再度作了突破，使用了更強大的圖形引擎來製作所有的場景，表現出宛如真實一般的效果，由於《赤色戰線2》中建築地形都具有可破壞的特性，因此場景的規劃更佳影響到遊戲的進行，玩家在冒險的時候除了一邊享受虛擬實境的畫面，更要步步為營，來規劃需要破壞、可利用的地形地物來過關斬將！


掃射之後，必留下彈孔，這就是《赤色戰線》的一大特色

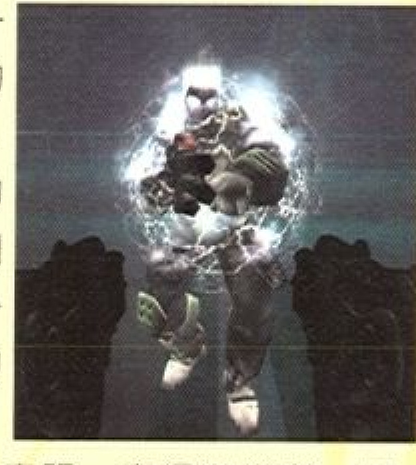
人性模擬AI設計

遊戲裡面的角色會依照事件的發生，例如爆炸、受到驚嚇、殺紅了眼……等等，而表現在行為上，因此玩家在進行遊戲時，會看到角色隨著劇情起伏、狀況發生而有不同的動作反應，就像是在玩一款冒險遊戲一樣，讓玩家能享受隨劇情而起舞的快感！




小心別殺紅了眼

豐富的劇情及人物選擇



《赤色戰線》遠剩其他FPS一點的是，遊戲給了玩家非常豐富的劇情，而不再只是亂殺一通而已，在二代遊戲裡，除了延續了一代的故事背景，並且重新打造全新的劇情，除此之外，有別於一代的單一主角，二代提供了六個截然不同的人物讓玩家選擇，而在一代時，《赤色戰線》就以毫無冷場的劇情表現，奪得滿堂彩，而《赤色戰線2》的劇情峰迴路轉的程度更是遠勝一代，除了研發小組精心設計的電影式劇情帶給玩家連續不斷的驚險戰鬥、高潮不斷的謎題、浩大的畫面……等，二代更每位角色安排了個別不同的劇本，讓遊戲的耐玩度一口氣提高六倍！右邊為各角色簡介：





爆破專家。SOPOT 特特種部隊駐外機構服役 7 年，曾獲SOPOT榮譽勳章。



司機。空軍部隊服役6年，擅於駕駛各種軍用車輛，有駐外經驗。



精通各種武器。聯邦陸軍指揮官，戰鬥英雄，現擔任國防部長。



特工活動、電子技術專家。叛亂組織的遺孤，在SOPOT負責智力開發部門的工作。



狙擊手。在境外參加過多起高度危險的狙擊任務，多次因任務執行成功而受到嘉獎。



精通各種重型武器。性情狂燥，不易受控制，深得國防部長Molov信任。

操作各種運輸工具及武器

路上的重型坦克、天上的戰鬥直昇機、水底的戰術潛艇，以及其他超乎玩家期待的秘密載具全部出籠，讓玩家除了巷戰廝殺以外，還可以一償駕駛殺人器具的快感，不用每次都拿把槍遠遠躲著這些怪物，正面掃射那些該死的傢伙，才叫痛快！《赤色戰線2》中延續了一代最為玩家熱愛的設計，提供了14 款更具特色的武器，同樣的，每個武器都具有主要攻擊以及附加模式，在戰術運用的效果以倍增計算，而且每把武器的風格更為強烈。



而其他如能夠隔牆瞄準敵人的熱感應雷射槍（Magnetic Rail Driver）、沈靜的殺人武器－無聲衝鋒槍（Silenced Machine Gun）、可切換一般彈藥與40mm高性能火箭彈的細微科技戰鬥槍（Nanotech Individual Combat Weapon），幾乎每種武器都有不同模式可以選用而且各自的特性和用途都截然不同，不只是單調的威力程度差別，而是整體性能完全迥異。這種設定不但讓玩家能夠自由選擇自己使用上較順手的功能，更大大提升了戰術運用的可能性。







這是一款殺戮專用的雙管重機槍，他加裝的另一支槍管，使其比起一般重型機槍的威力整整提升雙倍，可以輕易掃蕩一整群的敵人。



這是一款專門獵殺車輛載具的武器，平時可以射出單發火箭，而當發現目標車輛時，可以切換成自動鎖定模式，一口氣發射五枚火箭來摧毀車輛。



這把槍平時可以射出擁有超遠距離的爆彈，而切換到附加模式時，會射出超廣域的殺人爆彈。

雷射超人3 RAYMAN 3

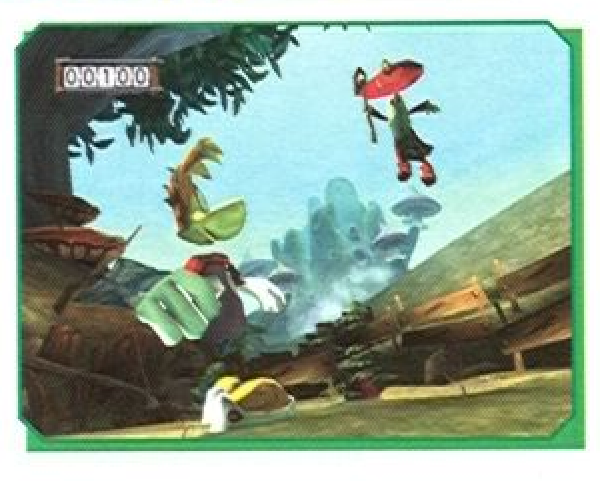
預定推出日 2003 5月

＊研究製造所：UBI　＊販賣流通所：英特衛　＊遊戲類型：動作射擊　＊科技需求：PII-400、128MB RAM



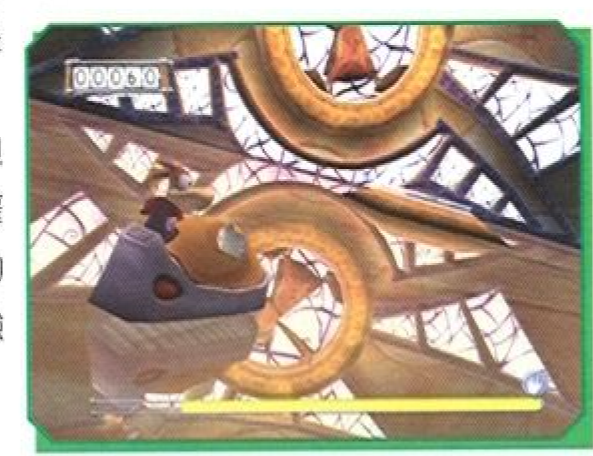
這真的是一件奇怪的事，一個全身上下只有頭、身體、手套和鞋子的雷射超人（Rayman）在全世界大受歡迎，前兩代不只闖出名號，讓大家都能接受這樣的造型，他更在全球都創下很不錯的銷售成績！而這一次，能把頭髮當螺旋漿、揮出強力旋風拳的奇怪英雄又學到了更多超級絕招，再搭配『五種全新強化裝甲』，第三度出擊，喜愛可愛型動作遊戲的玩家們可不能錯過喲！

全卡通3D環境效果



為了將《雷射超人》系列特有的卡通樂趣效果再度發揚光大，設計小組特地請來更多的2D、3D專業卡通動畫師，讓三代和前幾代比起來，視覺效果大幅強化！不但全3D的關卡場景特意呈現出獨有的卡通效果，最特別的就是角色造型也更為卡通化，過場動畫的設計更會讓玩家不自覺以為是在看一部卡通呢！

《雷射超人３》的玩法部份，設計小組有了前二代成功的經驗，這次去蕪存菁，將此系列特有的動作樂趣再度發揚光大，最大的改變就是主角的能力更多樣化！基本上，雷射超人不但可以作出古墓奇兵中羅拉姐姐能作的所有動作，更能裝備五種『強化裝甲』，在不同環境下發揮不同的效果。





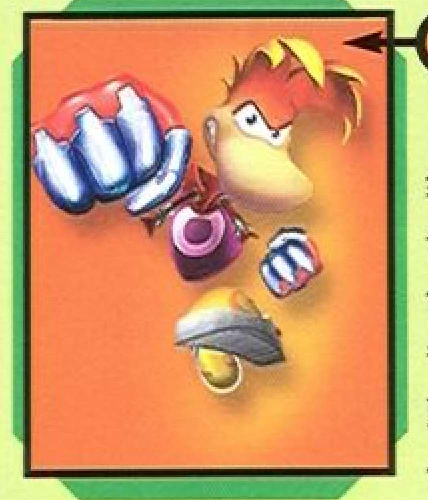
有多種類型遊戲可以玩喔！



再來要說到遊戲的解謎特色，玩家在遊戲中收集的金幣數量和所救出的人質數量，玩家收集的完成度愈高，就有機會釋放原本被鎖住的隱藏關卡哦！遊戲中的隱藏關卡數量和性質都非常嚇人，同時也提高了遊戲的可再玩性。此外，遊戲中除了一般的打來打去的動作內容外，設計小組更加入了像高速滑板、飛行火箭、球鞋霹靂車、甚至水上飛躍等完全不同的精彩關卡內容。

有型的角色和壞蛋

在《雷射超人３》中，不只是雷射超人的能力被強化了，連反派角色其實也都與衆不同，更壞的超有個性！而遊戲中數十種壞蛋的武器更是異想天開、超乎你的想像，小心別為這些壞蛋給迷住了而忘記要打倒他們哦！以下是遊戲中主要角色們的介紹：

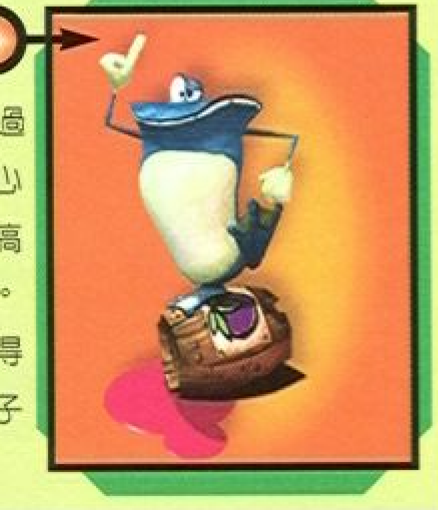


雷射超人 Rayman

本作的主角，傳說中的英雄，雖然他沒有手臂、屁股和大腿，但一點也不影響他拯救世界的能力。這一次他將面對的邪惡力量，是為數衆多、各懷鬼胎的無賴幫大軍！但雷射超人更是有備而來，裝備五種強化裝甲，他要再一次大影神威！

葛魯巴 Globox

雷射超人的死黨兼好幫手，不過這次他卻闖下大禍了，因為他不小心把無賴幫的老大一口吞進肚子裡，搞得無賴幫上下同仇敵慨要找他報仇。雖然一路上有雷射超人的護航，記得要讓葛魯巴不定時喝點梅酒來讓肚子裡的壞蛋冷靜下來哦！





廷希一族 Teensies

廷希一族是雷射超人所在世界中的主要居民，他們精通魔法和音樂，更愛好和平，不過在無賴幫大舉入侵後，這些居民不是逃跑就是被關起來，過著黑白的日子。遊戲中雷射超人拯救這些人，棒的是，每救出一個就能得到不同的獎賞哦！

無賴幫 Hoodlums

由一大群卑鄙無恥下流不要臉的壞蛋所組成的軍隊，他們有各式各樣的惡毒武器，他們的終極目標就是讓世界變成黑色的！不過在這之前，他們得先想辦法救出被葛魯巴吞進肚子裡的無賴大君，也因此，他們會用盡辦法來對付雷射超人！





無賴幫衆頭目 Bosses

無賴中的無賴，流氓中的流氓，這些惡名昭彰的頭目們每一個都有獨特的成名招式，有愛玩火的魔法師，也有半人半機器的炸彈狂，正準備要好好修理雷射超人一頓。可別小看他們其貌不揚，一不小心可是會讓你倒大楣的！



強化裝甲〔Super Power〕介紹

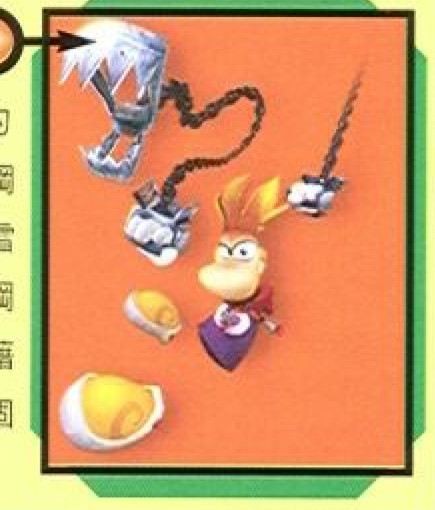


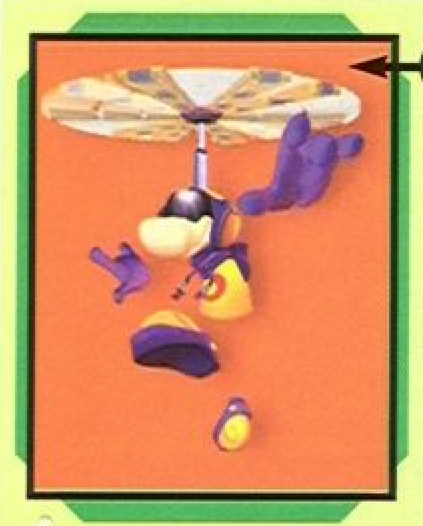
無敵鐵拳 Heavy Metal Fist

遊戲中雷射超人最早得到的強化裝甲就是無敵鐵拳了！從名字就能知道，這套裝甲特別強化拳頭的攻擊威力，讓雷射超人可以輕鬆把擋路的鐵門等障礙物打個粉碎！當然囉，這無敵鐵拳如果拿來招呼在敵人身上，更有驚天動地的殺傷力！

萬變鋼爪 LockJaw

穿上萬變鋼爪之後，雷射超人的雙手就能伸出附有大鋼牙的伸縮鋼爪。鋼爪不但有抓鉤的功能，可讓雷射超人懸盪在空中通過險惡地形；鋼牙上的尖銳利齒更是恐佈的兵器，藉由伸縮鎖鍊之助，給遠方的敵人來個致命一”咬”





飛翔蜻蜓 Throttle Copter

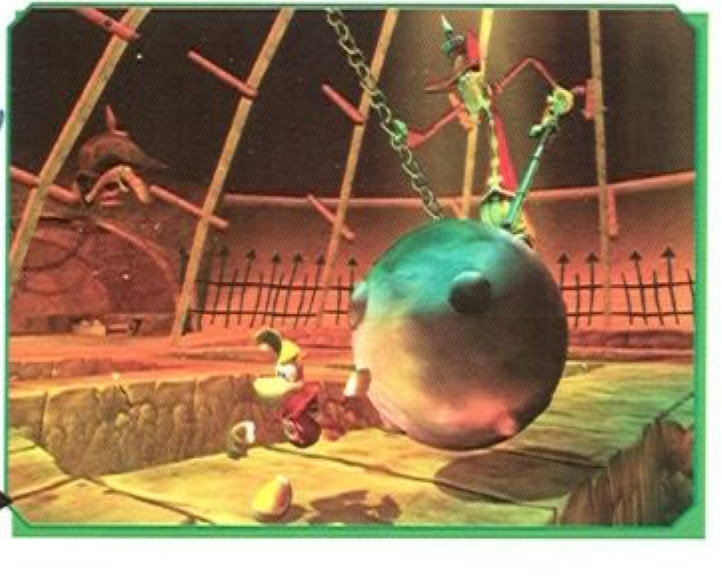
厭倦了老是待在地面上嗎？穿上飛翔蜻蜓，戴上飛行頭盔，你馬上就能實現飛行的夢想，抵達平常到不了的地方！不過有一點要特別注意，那就是降落，畢竟飛行人人都會，要降落在安全的地方就不是那簡單了，小心跌入敵人的包圍中哦！

震攝導彈 Shock Rocket

威力強大的震攝導彈，是雷射超人用來痛擊對手的超強兵器！震攝導彈不只威力嚇人，更讚的特色是在發射後，你還可以遙控導彈的行進方向！這功能在你拿來偷襲躲在轉角、或是高牆後的敵人時特別好用！不過你的遙控技術要夠好才行！







旋風渦輪 Vortex

這套強化裝甲正如其名，雷射超人在穿上它之後就能揮出具有強烈迴旋風暴的昇龍拳！劇烈旋轉的小龍捲風能將敵人吹到半空中，然後像顆陀螺一樣不停自轉！此外，雷射超人還可以用此龍捲風把高聳的蘑菇柱子打到能爬上去的高度。





美國職棒大聯盟

預定推出日2003 4月

＊研究製造所：EASPORTS ＊遊戲類型：運動 ＊販賣流通所：美商藝電 ＊科技需求：PIII500、64MB

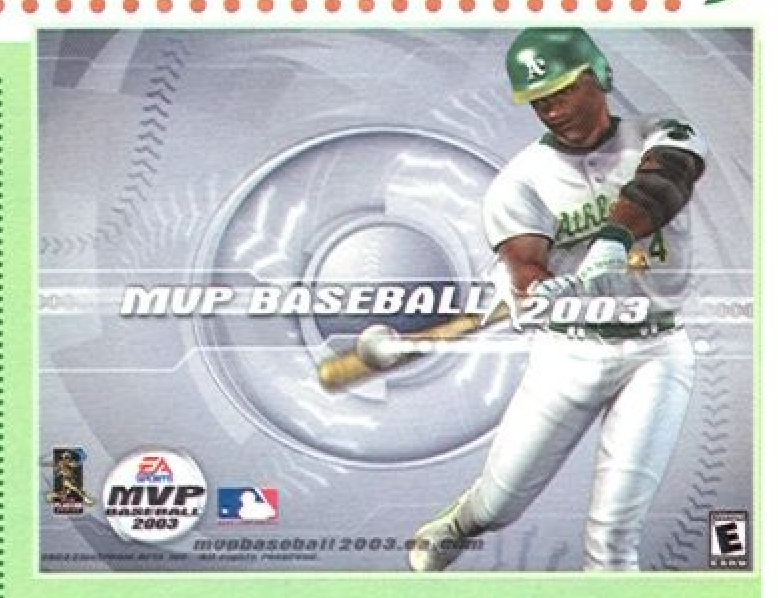


號稱全世界棒球水準的最高殿堂「美國職棒大聯盟」，在四月份正式開打了！一如往常的EASPORTS也順勢推出了全新的美國職棒遊戲。對於許多球迷來說，EASPORTS推出的棒球遊戲，一直是最擬真且最精彩的！隨著年份的增加，在2003年，又將會帶給玩家們什麼棒球感動呢？請大家繼續看下去囉！

革命性、全新的投打界面

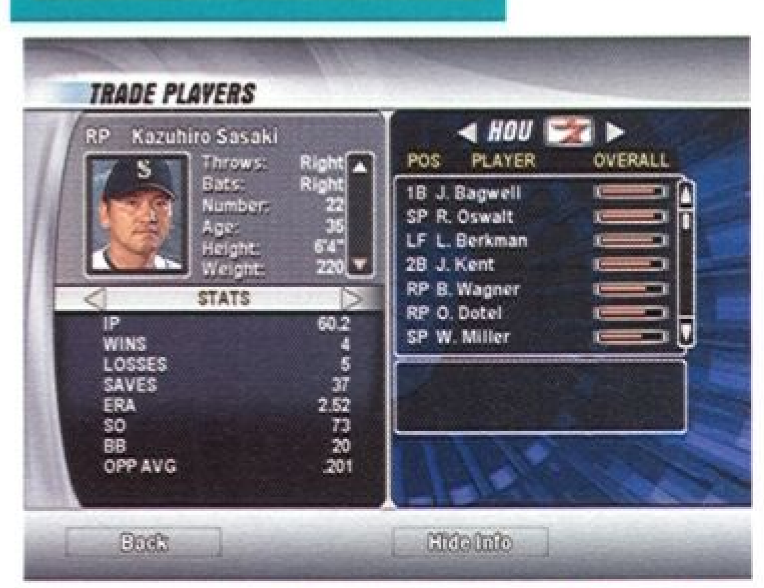
在美國職棒大聯盟2003中，首先最大的改變就是在棒球遊戲中最重要的投打界面上。在投手方面，過去玩家們操控投手，只能選擇投球位置和投球方式，感覺上總是覺得投的不夠過癮，而在2003中，藉著選擇揮臂準備投球的動作、力道和釋球時機，玩家將感覺到能夠完完全全地掌控球！尤其是藉由全新的投球力量測量計來控制球的力道，當玩家按住投球鈕不放，時間越久，投球力量越大，但暴投機率也越高；而如果快速按一下投球鈕，將會投出速度較慢的球，相對地精準度較高。這樣子的設計，更能考驗出一個投手的穩定性以及其棒球智慧。而在打擊方面，2003中將提供更多的控制功能，讓打者能夠針對球路作出擊球反應，並且將球朝所瞄準的方向揮擊！


遊戲中的打擊介面增加許多新功能



全新的人工智慧和遊戲操作系統

在2003中，另一項重大的改變就是在全新人工智慧的設計，以及各種球賽的資料提供上。在球賽中將會有即時的球探筆記簿報告，提供玩家精確的球員評價和屬性，以利玩家運用戰術作戰。而遊戲中的電腦對手，它的反應就像真實生活中的對手般，會組合使用各種戰術，根據出局人數和得分、局數、球數等資料作判判斷。此外遊戲中也提供了完整的經理模式，包括新人選秀、球員發展、生涯最終得分、合約、僱用／解僱等等功能應有盡有。如果厭倦了比賽，來當各大聯盟球隊的經理，也是不錯的遊戲方式。



▲ 各種詳細的數據應有盡有



電腦對手也變的非常聰明喔！

囊括所有球員資料　陳金鋒上場為國增光

2003中，幾乎所有上過大聯盟的球員都會出現在其中。就連去年只在最後幾場球才上場磨練的我國旅美好手陳金鋒也在其球員名單中，讓盼望陳金鋒能趕快升上大聯盟的國內球迷們，能先過過癮，在遊戲中先讓他大放異彩吧！而在球員的模型方面，2003中的製作也更加超越以往的程度，豐富的肢體動作類型，球員的裝備和全新的視野角度，球員的外型感覺就跟真實人物一模一樣。 此外在2003中還破天荒的提供了「美國職棒大聯盟球員會議」的功能，玩家將可觀看棒球高手的專業建議。而這一次的現場實況報導與精采球評，則由舊金山巨人隊前知名球員Duane Kuiper和Mike Krukow擔任播報工作。聽他們妙語如珠、栩栩如生的現場解說，更是讓玩家感受到有如親臨球賽現場的快感喔！



陳金鋒上場了！盡情為他加油吧！

懲越戰爭 Line of Sight:Vietnam

預定推出日 2003 4月

＊研究製造所：nFusion Interactive　＊遊戲類型：動作射擊　＊販賣流通所：英寶格　＊科技需求：PIII560、128MB RAM

叢林戰爭，緊張萬分！


遊戲舞台擺在叢林之中

《懲越戰爭》的主要故事發生在美國越南大戰時期，玩家要扮演的則是所屬部隊裡的主要「狙擊手」，任務就是狙擊敵方的重要任務或是潛入某些基地當中。所有的第一人稱戰爭遊戲裡，以叢林戰和入侵戰最難，入侵戰像是攻擊敵方重要基地，或是滲透重重戒備的基地裡偷取情報，這些入侵關卡往往都會超乎想像的難，隨隨便便就會被敵軍發現；而叢林戰則是因為在不知名的區域，也很難搞得清楚方向，找出敵人也是最大的問題，這兩種最難的戰爭，在《懲越戰爭》裡都是主要任務執行的地點，所以挑戰性絕對符合玩家的胃口，製作小組為了滿足玩家，也把叢林場景的逼真度製作到最高。

許多第一人稱戰爭遊戲往往都是以某些大戰做為背景舞台，像是最具玩家感興趣的就是類似諾曼地登陸的場景等等，不過現在要介紹的這一款《懲越戰爭》(Line of Sight：Vietnam)，一樣也是第一人稱戰爭射擊遊戲，但是遊戲的故事和類型絕大部份都著重在「叢林作戰」，比起一般的第一人稱射擊遊戲絕對更緊張刺激！

多種任務，叢林涉險


濃霧太大將不利於行軍

遊戲裡的任務千奇百怪，某些任務是要保護在空中被擊中而迫降的友機，或是前往運送從直昇機空投來的物資等，甚至要帶著新來的部隊通過叢林到達基地。除了這些任務，最具挑戰性的任務大概就是「狙擊暗殺」類型的任務吧！某些特定的任務，需要玩家隱藏在叢林當中，躲過叢林裡或是無聲無息清理掉叢林裡的敵軍，當玩家千辛萬苦到達主要地點之後開始試著狙擊敵軍的主要人物，像是司令官或新來的將軍等。其中的暗殺任務算是最難的，玩家必須小心不被敵軍發現，但是彈藥又非常有限，要殺掉敵軍才有辦法取得，這樣卻很容易被敵方發現，所以玩家在動手之前最好到處搜一搜，看看有沒有墜落在附近的直昇機，或是偷摸進某些碉堡內偷些彈藥再繼續上路，當玩家狙擊完任務目標後，絕大部份都是開始逃亡，這時候的敵軍數量大增！想要完成任務難度也會更難！

連線對戰，更加刺激


擊落敵方直昇機可以獲得補給品

除了單機任務模式，遊戲當中也支援多人連線對戰，玩家上網時，可以選擇顯眼的服裝(當槍靶？)，但是大部份的人當然都選擇保護色服裝，連線對戰又和單機對戰差很多，不像電腦會站在原地讓你打，常常都會遇到一些超會「龜」的玩家，因為保護色的關係，當玩家趴在地上時絕對看不出異樣。除了大混戰之外，另一種模式也非常多玩家喜愛，那就是多人任務模式，多人連線任務在單機當中是無法進行的，因為需要配合多方面的進攻基地或是保護某部隊等等，當然，玩家在線上時剛開始選的武器就不只狙擊槍了，也可以直接選擇其他武器，每一種職業各有各的任務，這就要靠玩家間的合作默契了。

連線對戰或單機對戰模式的另一個難度就在於聽聲辨位和認人了，在叢林作戰中，玩家最好要有好一點的喇叭，大部份的電腦或玩家是不會移動，當然也不會發出很大的聲響，往往一點點小聲音你就要注意了，另外，遊戲裡大部份的玩家和電腦都穿著保護色的衣服，除了臉有一點點不一樣之外，其他地方可能看起來會類似，不要想說為什麼自己人會打你，別猶豫，那是敵軍，就算是在連線模式也常常混淆視線，想必對戰時會十分有趣的^^

靈幻宅急便

預定推出日2003 4月

＊研究製造所：怪獸蛋　＊販賣流通所：智冠科技　＊遊戲類型：動作　＊科技需求：P3-600、128MB



沙雷納：遊戲中的靈兒手中的搖鈴除了可以讓殭屍們集合歸隊之外，還可以用來指揮殭屍，讓它們擺出玩家所需的陣式，共有龍行陣、猛虎陣、仙鶴陣、餓狼陣、靈兔陣這五個陣式可供靈兒選擇。雖然僵屍行走得慢，而且沒有思想，遇到障礙物不會轉彎避開，碰到樓梯還需要主角慢慢的引領他們一格一格跳上去哦！小藍你也跟著跳吧！^^

小藍：但我是有思想的耶^^!!

沙雷納：是嗎？我不覺得^^

趕屍遊戲～遊戲第一回

在古中國時代，曾流傳著一項古老而又神秘的職業—『趕屍』。當時的中國地震廣闊，經常會有許多的人客死他鄉，而把這些屍體安全送回家安葬，便是他們賴以為生的職業。可是這項工作並不是個簡單的運輸喔！因為屍體在運送過程中會突發變異而成為殭屍，這時只有在通曉道術的專業人士控制下才不至於成為百姓的災禍。「靈幻義莊」就是經營這項生意的地方，主角靈兒和她的爺爺憑藉這高超的法術為生。但是在靈兒16歲的那年，一起看似平淡的生意卻喚醒了邪惡之靈『冥屍王』，究竟有什為災難等待著靈兒呢？！



強力符咒大放送





遊戲裡因為有些妖怪會飛天或者距離靈兒很遠，所以無法使用近身攻擊，這時候即使有再強的殭屍也使不上力，唯有丟符咒、毀滅性物品才有可能消滅敵人。因此在《靈幻宅急便》裡道具的使用方法分兩種，一種是向目標投擲出去，例如：火焰符、寒冰符…等，靈兒必須要面向目標投擲，即使再遠的距離都能讓敵方造成一定程度的傷害。第二種無需瞄準的則是應用在殭屍身上的符咒及道具，只要按下使用物品的熱鍵，符咒會自動供給在最需要的殭屍身上。而但是在攻擊和體力方面，靈兒則要比僵屍差很多，所以多讓僵屍攻擊是靈兒面對戰鬥時最好的辦法。

用『它』，就要好好愛珍『它』

在冒險的過程中，玩家一方面要用功夫解決敵人，用智力去破解謎題，另一方面更要率領殭屍去對抗勁敵，所以玩家除了控制靈兒的攻擊和跳躍外，如何善用這些未能安息，且凶殘暴戾、失去理智的殭屍們也是遊戲中很重要的一部分。在遊戲中會以『屍變度』來衡量殭屍的服從性，遊戲一開始，這些殭屍都是相當乖巧聽話的，屍變度為零。但隨著被靈兒忽略殭屍一段時間，或者是身穿白袍的鬼魂前來騷擾它們，都會使屍變度上升，所以當屍變度到達滿點時，殭屍們攻擊力會大增，甚至不再聽從靈兒指示，轉而攻擊靈兒。此時玩家必須要使用大香、屍變符來降低屍變率，當然也可以攻擊這些已經喪失理性的殭屍，不過這種方法既危險又沒效率，所以最好的方式就是平時多關心照顧它們，千萬別冷落它們喔！


看我們殭屍超強的必殺技～



敵方怪物介紹

想要攻無不勝，戰無不克，那就要抓住遊戲中每一種妖怪的特有習性，以下就為大家介紹遊戲中部分妖怪的簡單資料。

骷髏：移動、攻擊速度快，走起路來搖搖擺擺。有一雙刀手，被對手攻擊時會以後空翻的方式閃避。

河童：手拿長矛。最愛躲在水中，趁主角不注意的時候從水裡跳出來偷襲。以跑步的方式移動。

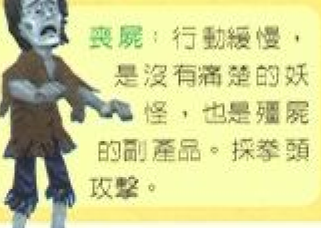
仙人掌怪：長得又高又壯，以拳擊手的方式攻擊對手。

章魚怪：使用前面的兩隻腳作攻擊，用跳躍的方式閃躲敵人。

便便海球：攻擊方式是用圓圓球狀的頭撞擊對方，攻擊速度快。

綠蝸牛：攻擊方式是用嘴啄傷對手，以滑行的方式移動。

邪惡企鵝：手拿斧頭，喜歡群體攻擊。



壞婆婆：雙手各拿一把菜刀，似乎要把對手作成人肉叉燒包。

喪屍：行動緩慢，是沒有痛楚的妖怪，也是殭屍的副產品。採拳頭攻擊。

勇者泡泡龍4

預定推出日 2003 7月

＊研究製造所：龍愛科技　＊販賣流通所：龍愛科技　＊遊戲類型：動作　＊科技需求：PⅡ-300、64MB

此次故事內容將以穿越時空為背景來與玩家們見面，除了延用三代的故事主角外，更增添了以時代為背景的泡泡龍與寵物乘騎系統，讓玩家們在闖關時有更多樣化的選擇。



超人氣、超卡哇伊的勇者泡泡龍第四代即將要在暑假期間隆重上市囉！龍愛科技自從推出勇者泡泡龍二代和三代之後，因為廣受玩家們的好評，要求推出續作的信件如雪片般飛來，因此這次龍愛科技不負衆望地為玩家推出這款不論大朋友或小朋友都喜歡的《勇者泡泡龍4》，敬請期待它的上市。

故事大綱



近來，泡泡龍的世界正彌漫一股網路熱潮，使用電腦上網接收資訊已經成為每隻泡泡龍每天必做的事情，對於亞比也是一樣。有一天，亞比正為電腦常當機的事情苦惱，因此找來好朋友幫忙，正當他們檢查電腦螢幕時，突然出現一隻粉藍色的生物--米果，表情急迫的米果表明了自己的身份是亞比電腦裡正常的程式碼，也說明電腦當機的原因完全是因為有個厲害的新病毒--魔碼大王，他將所有潛藏在電腦裡的小病毒群聚起來，準備攻佔整個泡泡龍世界的網路科技，也就是米果的國家，並請求亞比與好朋友們能夠伸出援手，由螢幕進入他的國家來加入救援行列。於是，亞比和好朋友們答應幫忙並紛紛將手放在螢幕前，此時，一陣白光閃過，他們來到了一個意想不到的奇妙世界--電碼王國。





電碼王國是一個除了純電子科幻世界外，還有宛如世外桃源般的村莊及城市，首都電碼城是唯一還沒有被佔領的地方，那裡蘊藏著神秘的東方氣息，城市裡經常聚集著奇人異士，更有許多新奇古怪的特殊商店。亞比和好朋友們看了簡直是目瞪口呆，原來電腦裡的程式碼世界竟然如此奇異！但他們卻沒想到可惡的壞心眼魔碼大王已經在他們欲前往的旅途上佈下重重危險。此時，泡泡龍們為了拯救電碼王國，奮不顧身，展開這次與魔碼大王對戰的危險旅程。

遊戲特色

1. 完全3D製作的遊戲角色與場景，呈現更精緻的畫面表現。
2. 創新加長遊戲場景畫面，可連續高達五幕場景。
3. 符合時代背景的創新泡泡龍造型與寵物騎乘系統，讓玩家有更多樣化玩法選擇。
4. 遊戲中的角色人物增添特殊技能，加上生動的敵人，讓遊戲更具吸引力。
5. 遊戲共有六大關卡，故事情節緊湊有趣。
6. 老少咸宜、操作簡單，人人都可以快速上手。

戲谷麻將館V1.0加碼篇

預定推出日 2003 5月

*研究製造所：宏碁戲谷　*販賣流通所：第三波宏碁戲谷　*遊戲類型：線上益智　*科技需求：P2-300、64MB



戲谷麻將館（www.mjonline.com.tw)繼去年度推出公會戰制度，破除打麻將沒有合作夥伴的說法後，在今年5月，戲谷麻將館再出擊，推出〔幸運加碼制度〕的麻將新玩法，以丟骰子比大小，擲出幸運組合，加碼金加倍送。5月天麻將天，舉辦「麻將全省巡迴賽」，「吃麻將大賽」、「大賣場賽麻將」，送出十萬獎金，讓玩家ㄟ到手軟哦，小尼、小雷！你們還在等什麼！一起上來樂透加碼～哦～不是啦！是麻將加碼啦^^!!

麻將放一邊，骰子當老大

幸運加碼制度〕的玩法，主角就是麻將桌上的骰子！想得到戲谷麻將館額外贈送的加碼彩金，骰子的大小排列組合是關鍵。

在戲谷麻將館加碼遊戲區中玩麻將，決定拿牌順序時，電腦會自動擲出三顆骰子，當這三顆骰子出現下列這幾種排列組合時，就是戲谷麻將館提撥加碼金的時間囉！只要有本事胡了這把牌，贏得的金額就會加乘倍數，就算輸了也不用依照加碼倍數多賠錢，多出倍數的加碼金額，就由戲谷麻將館感恩大回饋，補足送給你啦！

骰子排列數	加碼倍數
擲出 123、234、345、456連號	2倍
擲出 111、222、333 同號	3倍
擲出 444、555同號	4倍
擲出 666 同號	6倍



就是幸運加碼制度，賭一賺六

樂透在加碼，戲谷也跟進

加碼遊戲區的底台設定為：300/100、500/200，進入遊戲區時玩家可以自由選擇這兩種底台設定。加碼賽在第二、四週的週末舉行，首次活動從4月25日中午12:00到4月28日中午12:00，屆時將開放戲谷會員免費試玩！想體驗麻將新玩法的玩家，可以到戲谷麻將館首頁註冊成為戲谷會員，完成戲谷麻將館主程式下載安裝，即可登入〔加碼區〕百樂廳，享受賭一賺六的大撈本快感。

而在5月份熱情再加碼，於5月9日~5月12日及5月23日~5月26日兩場加碼賽中，只要丟擲出123、234、345、456連號，不論骰子排列順序先後，原本胡牌可以得到的兩倍加碼金，在這兩場加碼賽中胡牌就送六倍，足足多出4倍的麻將加碼金，乎你卯死啦。



麻將新玩法、骰子是主角

金主勳章再加持

此外，活動期間有「加碼次數排行榜」，獲得幸運加碼次數最多者，將可得到遊戲內獨一無二的特殊勳章。

1. 參加獎：參與60次加碼活動以上者，可獲得價值1680金幣的〔一路發勳章〕一枚。
2. 超級戰將獎：加碼次數排行榜前68名，可獲得價值3000金幣的〔加碼戰將勳章〕一枚。
3. 衛冕者寶座：加碼金額排行榜前68名，可獲得價值3000金幣的〔加碼金主勳章〕一枚。

當週獲得加碼金幣第一名者的冠軍得主，還能榮登麻將館遊戲大廳的衛冕者寶座，接受眾人羨慕佩服的眼光。而除了加碼區的活動外，認真摸牌的玩家也有好康的，戲谷麻將館自4月29日~5月20日舉辦升官發財活動，活動期間，玩家只要升級到六品，就可得到價值2000金幣的〔2003潛力勳章〕哦！

A.G.Z

加碼高手、千元勳章送乎你

殺時間，賺現金～看這邊啦！

配合《戲谷麻將館V1.0加碼篇》上線，5月份麻將全省總動員，舉辦「麻將全省巡迴賽」在北、中、南三區舉辦各式比賽，「吃麻將大賽」讓玩家賽麻將，ㄟ十萬獎金，勝利者還可與性感女神田麗共享五星級的「麻將大餐」。「大賣場賽麻將」，邀請田麗到活動會場陪玩家找樂子，只要麻將拼贏田麗，大賣場價值十萬元的商品現場搬回家。另外，參與「麻將全省巡迴賽」的玩家，還有機會獲得只送不賣，可愛到不行的「羊咩咩套裝」唷！

「本遊戲介紹之遊戲內容與程式，僅供參考。實際遊戲內容／活動辦法與程式，以上線版本為主。」



ATV越野沙灘車



預定推出日 已推出

＊研究製造所：瑪吉斯　＊販賣流通所：台灣網竣　＊遊戲類型：賽車　＊科技需求：P3-500、128MB



ATV 類型的競速類遊戲正如火如荼地在國內萌芽，而未來TCP/IP連線功能的誕生，更需要擁有ISP專線主機代管、網咖及遊戲發行代理垂直整合發展的工坊，才更能為競速類玩家們帶來新的趣味及急速的快感，並將TCP/IP 的功能發揮的淋漓盡致。而這款專業性的 ATV 遊戲有了MAXXIS國際車隊的背書，更顯得價值非凡。自從有了MAXXIS，國內賽車遊戲界似乎是變得驚喜不斷，原本低迷的氣氛，像是被注入生命般活了過來了。

MAXXIS Ultimate ATV TCP/IP 開發秘辛大公開！

MAXXIS 目前正在測試PC版 The Ultimate ATV TCP/IP 連線功能，在寬頻網路的連線環境中，執行十分順暢。倘若 ATV 遊戲加入這項網際網路連線對戰模式，那麼絕對是精彩絕倫。由於 ATV 車輛特性與遊戲場景的特殊性，使得三度空間成為 ATV 最大特色，不同於一般賽車的平面環境，三度空間類型的遊戲更加適合連線對戰，對手間得以充份利用地勢，巧妙地閃躲或追擊敵方。這種網際網路連線對戰功能一直是賽車遊戲玩家們夢寐以求的功能。因為賽車遊戲需求的 fps 較高，相對的對頻寬的要求也較高，在高速進行的遊戲畫面之中，僅僅 lag 0.2 秒，距離就可能差上數個車身，也嚴重影響一款賽車遊戲最重要的元素之一——流暢度。



遊戲公司將進行TCP/CP功能的開發，並讓正版 ATV 用戶免費下載

首見高超的網路頻寬速度



ATV越野沙灘車問市之後，引起北美方面高度的興趣

目前幾乎見不到網際網路賽車遊戲的主要原因，大多都是透過網路進行的“線上遊戲”都只是“步行”的速度，每小時低於 8 公里，或者是增快速度，但捨棄 3D 物件或物理性，以減輕資料傳輸的負擔。而 MAXXIS 不願大張旗鼓公開宣布開發 TCP/IP 連線功能，主要因為是另一個北美的重大企劃案使得研發工作排程滿載，而該企劃案據了解，應該又是史無前例的國際級開發案，顯示 MAXXIS 的製作能力已經迎頭趕上美日遊戲軟體公司。

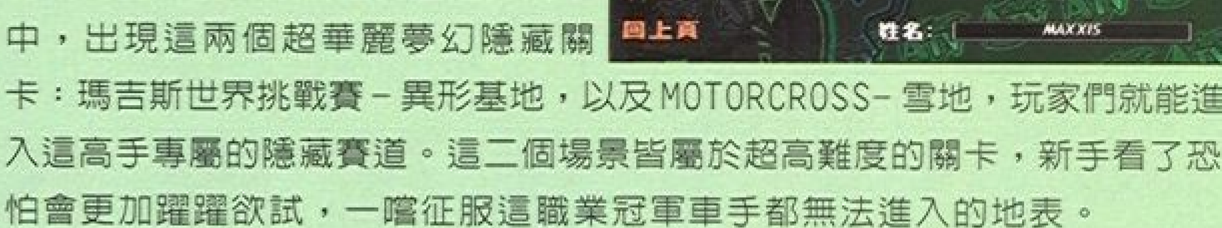
ATV隱藏賽道曝光！



MAXXIS 首度公開展示隱藏關卡的驚人之作！



目前MAXXIS內部將有相當龐大的專案計劃，但仍處於保密階段



The Ultimate ATV 除了內建的場景之外，還有二個超華麗隱藏關卡。想要叫出隱藏關卡並不是單純地輸入指令那麼簡單。玩家必需拿下所有場地金牌後，即會在賽道選擇清單中，出現這兩個超華麗夢幻隱藏關卡：瑪吉斯世界挑戰賽－異形基地，以及 MOTORCROSS－雪地，玩家們就能進入這高手專屬的隱藏賽道。這二個場景皆屬於超高難度的關卡，新手看了恐怕會更加躍躍欲試，一嚐征服這職業冠軍車手都無法進入的地表。

《e 路狂飆之越野沙灘車》為史上第一款由國際冠軍車隊技術指導的越野沙灘車競速遊戲，它能在競爭激烈的競速類遊戲戰局中脫穎而出，靠的是其出色之處－遊戲中的場景規劃以及車手特技動作等，都是競速類遊戲中難得一見的佳作，如今隱藏賽道曝光，以及 MAXXIS Ultimate ATV TCP/IP 開發秘辛的公開，讓 ATV 熱血玩家面臨更艱難的挑戰，MAXXIS 接二連三的火力出擊，更是為國內競速類遊戲玩家打了一劑強心針。

大富翁8美眉

預定推出日2003 5月

＊研究製造所：京群超媒體　＊遊戲類型：益智經營　＊販賣流通所：京群超媒體　＊科技需求：PⅡ-233、64MB



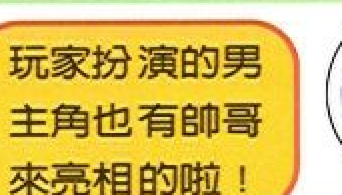
真人演出的大富翁遊戲，真是太棒了！除了一般大富翁遊戲的樂趣之外，還有8位如花似玉的美眉供你追求，這一次小尼我可要好好大展身手，絕對不會讓小藍跟小雷捷足先登的。

大富翁真人演出 超讚

華人世界第一款由真人演出的3D大富翁遊戲—《大富翁8美眉》，經過了長久的準備即將推出了！《大富翁8美眉》在單純的大富翁遊戲中，加入了大量的冒險與經營養成的遊戲元素，並把大富翁輕鬆有趣的遊戲風格，大幅度的真實化，製造出完全不同觀感的遊戲樂趣。遊戲中破天荒的加入了真人演出的部分，耗資千萬依照劇情需求進行拍攝，再加上大量3D人物及場景物件的製作，以及動人曲折的故事劇情和數十種不同的結局，整個遊戲彷彿一篇美麗動人的勵志愛情詩篇，將帶給玩家最深刻且最不一樣感受的大富翁。







玩家扮演的男主角也有帥哥來亮相的啦！



帥哥辣妹遨遊台灣街頭

在《大富翁8美眉》中，顧名思義的就是有8位美眉擔任女主角，加上遊戲中設定的5位男主角，全部都由真人擔綱演出，真可謂俊男美女大集合，絕對讓玩家們大飽眼福。而這些真實人物角色在數位合成之後，彷彿完全的融入遊戲的虛構場景中，遊戲畫面就有如真實生活一般。除此之外，在遊戲中所有的發生地點皆在台灣北區，所以在地圖上有著北區著名地標或建築物，而且所有建築物皆用3D架構，讓玩家們有深刻的親切感。試想能在台北街頭與女孩們展開一場愛戀之旅，那種感覺一定是很幸福的啦！

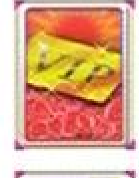
人性化介面全新登場

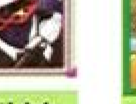
《大富翁8美眉》除了前述的特點之外，在遊戲的界面及玩法上，也融合了創新及懷舊，讓玩家不僅能感受新的遊戲設計，而且也不失傳統大富翁遊戲所帶來的遊戲樂趣。遊戲中的介面皆用3D物件構成，在使用及操作上非常的便利。玩家在遊戲中除了努力置產之外，還要追求心儀的對象，所以在地圖上的每個叉路，除了單行道之外，玩家可以自行選擇道路，以利一親美眉芳澤。此外遊戲中也有設計如「小神仙」這樣的NPC來幫你及早達成目標，當然除了小神仙之外，更有許多的不速之客，他們會讓你一夕之間發大財，也可能讓你隨時進醫院或坐牢，玩家可要小心一點才能消災避禍喔！另外大富翁遊戲中最受歡迎的卡片系統，遊戲中也有設計。除了運用智慧，擅用卡片的威力，阻止電腦及其他玩家的侵占之外，更重要的是卡片還能針對追求的美眉獻殷勤，在各方都絞盡腦汁要討美眉歡欣的情況之下，冷靜的思考選擇對的卡片，可是想要致勝的一大關鍵喔。













善用這些卡片，玩家們將可獲得最大利益



遊戲中還有許多小遊戲可玩喔！


請認明
正宗台灣十六張麻將3
通人攏指名
正港台灣味
首批贈品 買就送！
內附高級免插電「行動」麻將
居家常備，出門別忘它~~
只要您在五月十五日之前購買麻三，就有機會兩人同行暢遊澳門~
打麻將 遊賭城 試手氣 趁現在
回饋玩家 寄再抽！
為了回饋玩家們對正宗台灣十六張麻將3的支持與愛護，大宇特舉辦
「打麻將．遊賭城」活動！一人中獎二人同遊暢遊賭城，想試手氣就趁現在！
【活動方式】即日起至2003年5月15日止，填妥盒內產品回函寄回，即可參加。（以郵戳為憑）
【抽獎日期】2003年5月20日抽出，5月25日公佈於大宇資訊官方網站
【獎　品】特獎　一名　二人同行澳門賭城（含機票 住宿）
頭獎　二名　金箔麻將一付　（市價約八萬元）
二獎　三名　價值千元的金蔥麻將一付
三獎　50名　精緻骰子組一組
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
©2003 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. 「JOYPARK網站」www.joypark.com.tw「台灣正宗16張麻將3官網」http://twmj3.joypark.com.tw/
SOFTSTAR
大宇資訊 SOFTSTAR 榮譽出品

萬人線上遊戲

深邃幻想，百款神兵，即將現世

百層迷宮、百款武器的大改版，

從未見過的神兵利器即在四月份粉墨登場，

主線支線任務交織組成，

複合故事任務情節，

變異的武器、防具種類，

只要夠王道別怕拿不到，

您還不心動！

100種新登場兵器

怪物破壞武器防具技能，邁向更高的戰鬥養兵策略，高達百種未開放兵器、防具新登場，百款神兵即將現世。

100層超難度迷宮

解謎限時任務的超優故事情節，各層開關條件均不相同，打怪開寶玩法樂趣倍增，腦力知識的大激盪。

深邃幻想 Depth Fantasia —黄昏の王国—

百階の命

四月底全新上市

官方網址 http://df.joypark.com.tw

大宇資訊 SOFTSTAR

大宇15慶週年

www.joypark.com.tw

SQUARE ENIX
www.square-enix.co.jp

大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.


正宗麻將
雍正王朝
快樂胡牌摸天下
歡喜連莊過新年!!
眾玩家聽旨!
歷史機密解碼,
超辛辣麻將角色扮演上桌!



智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com
創新電腦軟件公司
摸出歷史大黑幕
揭開雍正登基之謎！
自由闖蕩多樣任務，
到北京皇宮、王府、酒樓爭錢奪利，
威脅利誘、挖對手醜聞，
牌桌較勁打通政商關係！
通殺卡片出老千
百寶卡片萬牌變色，
起手天胡地胡大三元、贏牌番數翻三倍，
無奇不有的鴻運道具，
扭轉牌局乾坤，隨摸通殺四方！
自設牌局選花樣
上手容易牌局千變，
自選難度高手新手齊樂，
電腦對戰、區網連線趣味對戰，
多種模式玩法歡樂全年！
耍寶人物笑連莊
高官權貴、販夫走卒60多位牌痞子上場，
耍寶說學逗唱，牌品各出奇招，
出言狠毒，辛辣笑翻一家大小！

槍林彈雨 中文版

換上熟悉的語言 再闖 最無情的殺戮戰場







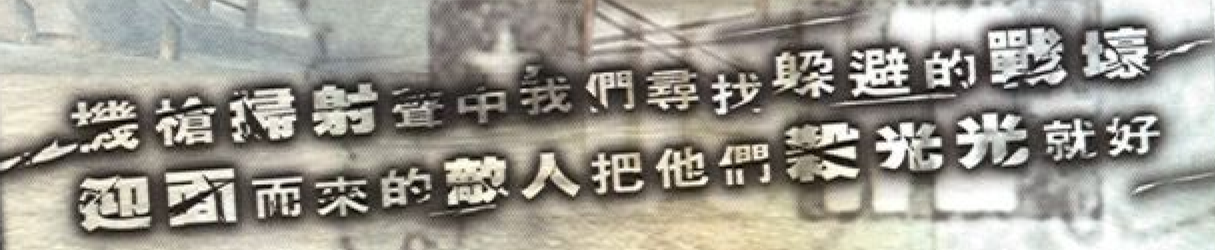

英特衛首套FPS中文化鉅獻！備受激賞的假想史實劇情，百分百中文重現！

壕溝戰、街道戰、潛入生化工廠、硬闖特快列車，從WWI、WWII打到越戰！

超高倍率狙擊槍、烏茲、榴彈槍、毒氣彈、地雷...20多種超夢幻兵器！

超刺激『32人連線對戰』！不論混戰或分隊對抗，都可打出數十種戰術變化！



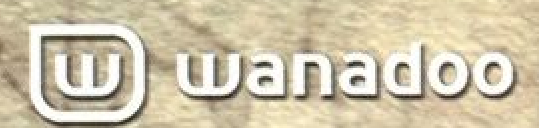




『GameSpy』評鑑：『2002下半年最棒的FPS』！








4x Studio


代理發行 英特衛多媒體 INTERWISE

http://www.interwise.com.tw

三角洲部隊

黑鷹計劃

台灣官網 www.interwise.com.tw/bhd/bhd.htm 戰士徵募中



與美伊戰場最近的距離
不是電視新聞 而是你的電腦！

1993年真實戰役改編　重現電影『黑鷹計劃』慘烈戰場！

美軍最強特種部隊　25種精銳現代軍武傾巢而出

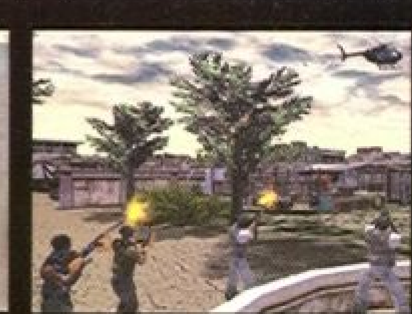
全球銷售300萬套《三角洲部隊》系列最新力作

32人連線對戰快感　榮獲2003年E3展：『最佳FPS』大獎！

DELTA FORCE

BLACK HAWK DOWN

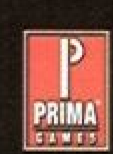








NOVALOGIC®








雷射超人3
HOODLUM HAVOC
最受歡迎的搞笑英雄
三度出擊！
以搞怪破關卡 用可愛決勝負
●全新絕招強化裝甲
特殊絕招頭髮螺旋漿與強力旋風拳
再搭配『五種全新強化裝甲』讓你耳目一新！
●卡通效果視覺享受
專業動畫師創造全3D獨特卡通效果將視覺樂趣發揚光大！
●遊戲關卡創新多變
高速滑板、飛行火箭、球鞋霹靂車、水上飛躍等關卡
遊戲絕非一成不變！
總發行
英特衛多媒體
INTERWISE
TEL.(02)29996768 FAX.(02)29997707
http://www.interwise.com.tw
Ubi Soft
www.ubi.com
©2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Rayman 3 Hoodlum Havoc i
a trademark of Ubi Soft and Rayman, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trade-
marks of Ubi Soft Entertainment in the U.S. and/or other countrie











安德烈斯王國

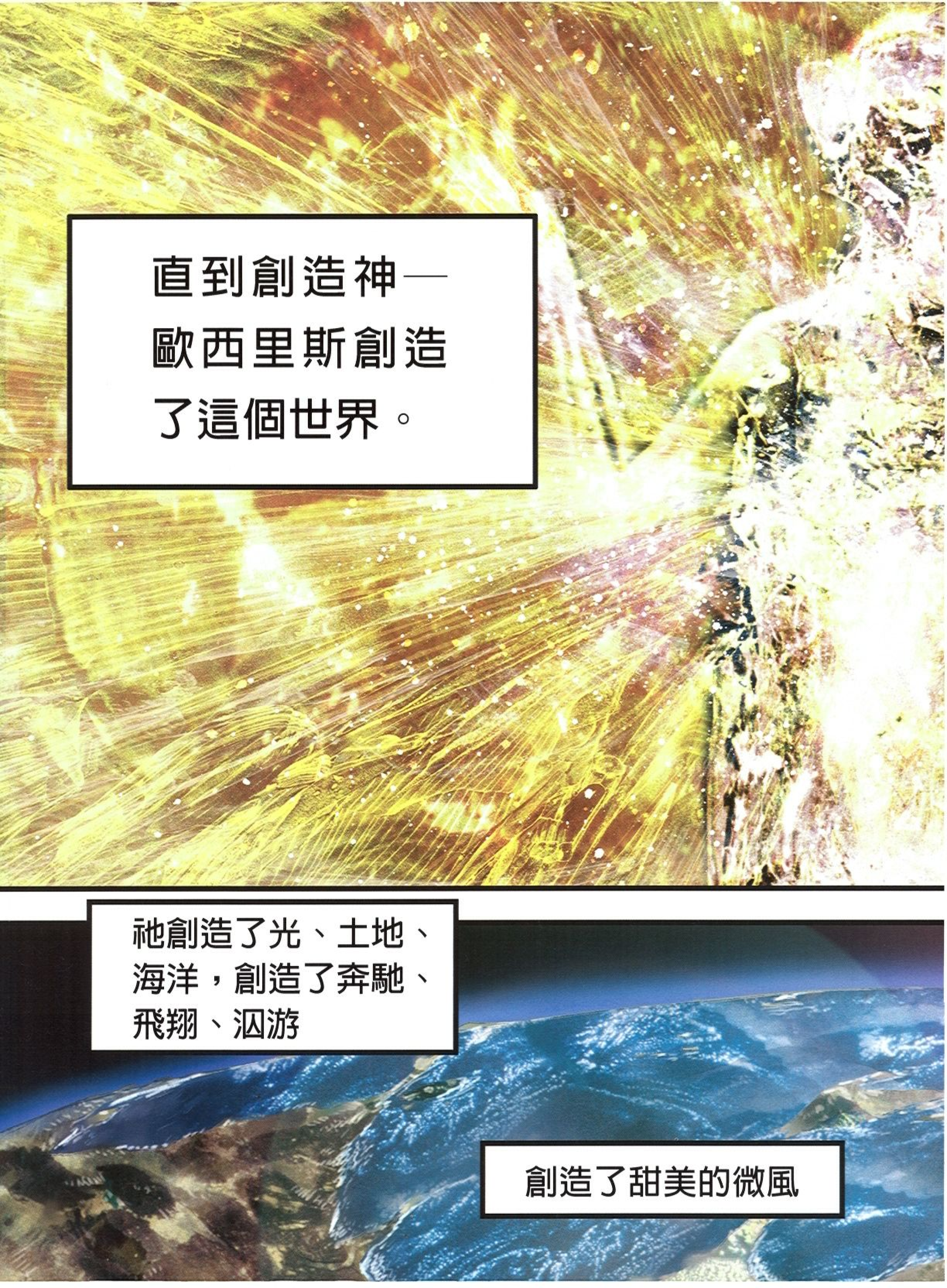
前情提要



邪惡的魔王化成蕾蕾的模樣想對國王不利，幸好國王旗下的四大賢者及時現身，用咒文把魔王封住了。可是，國王仍不放心，因為誰也不能確定眼前的蕾蕾公主是真是假？

在亙古之前

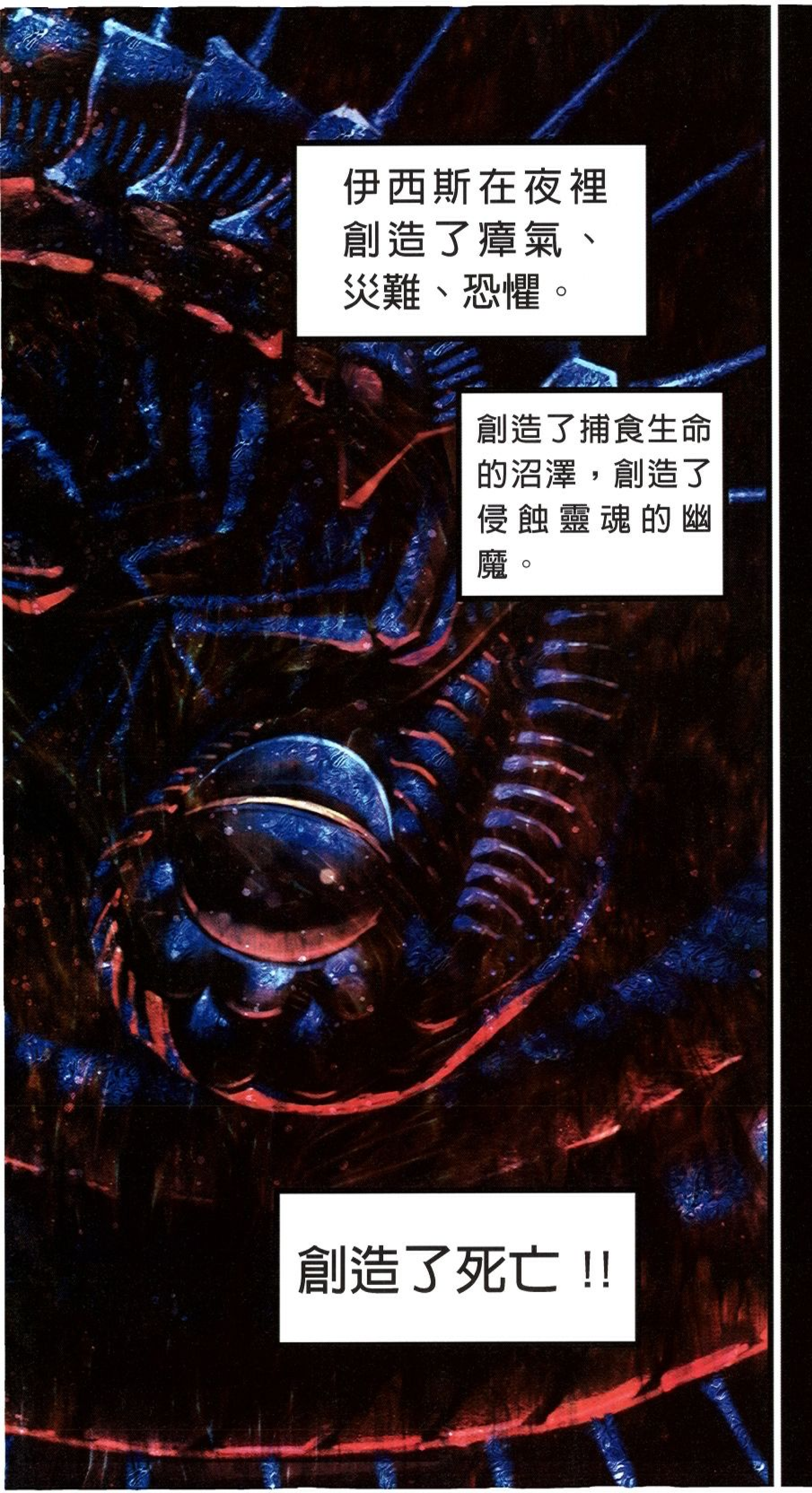
一切都是虛無


直到創造神—
歐西里斯創造
了這個世界。
祂創造了光、土地、
海洋，創造了奔馳、
飛翔、泅游
創造了甜美的微風


創造了璀璨的彩虹，
創造了生生不息.....

到了夜晚，歐西里斯神進入沈睡，而祂的另一個全然不同的神格～





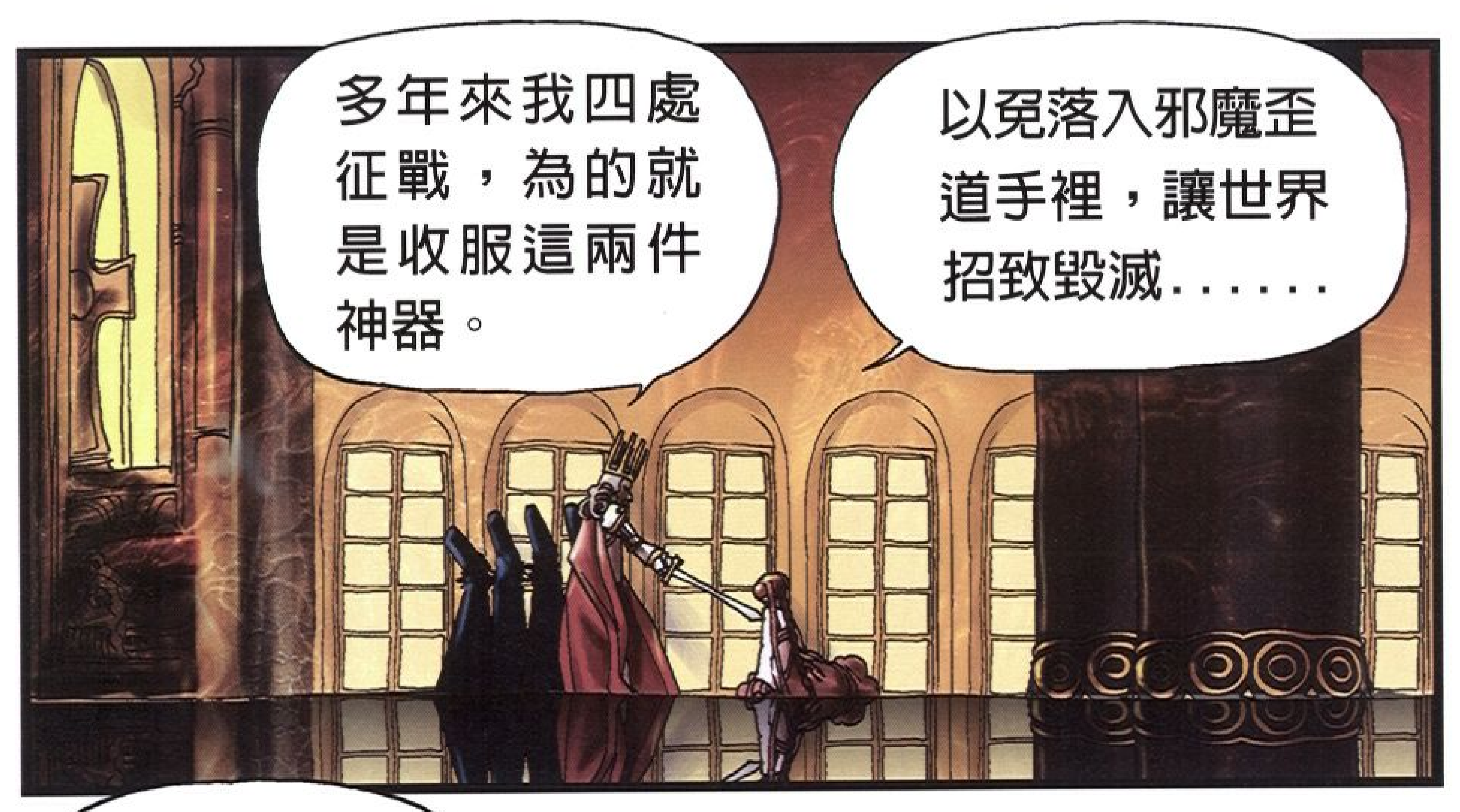
具有雙重神性
的歐西里斯和
伊西斯終於無
法共同存在。

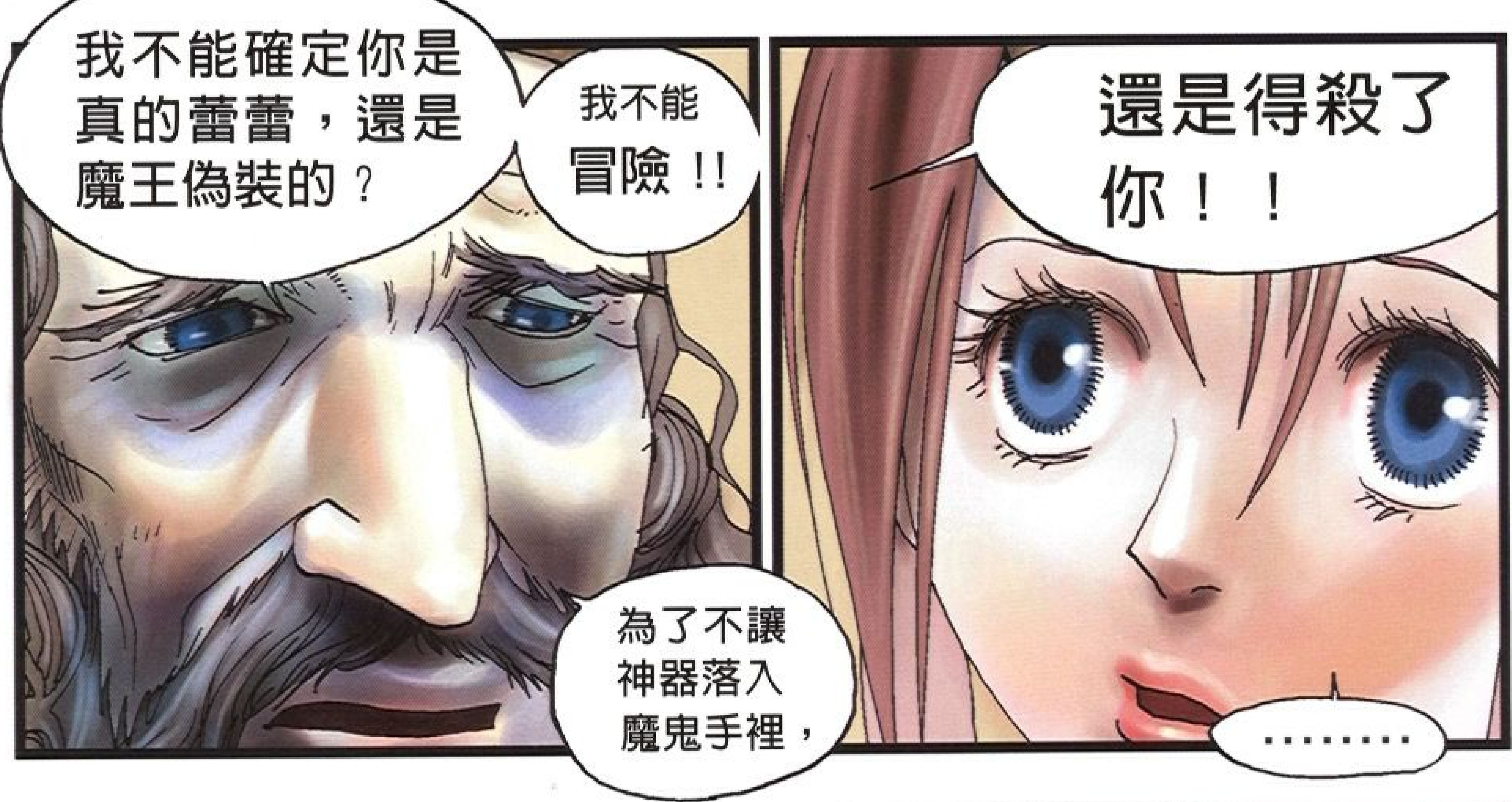
祂們分裂為二，
然後漸漸枯萎、
死去......

祂們的屍骸化
為2具神器，
能撼動宇宙的
2 具神器....




安德列斯王國
VOL · 11：分裂與融合（2）
comic by 月藏


多年來我四處征戰，為的就是收服這兩件神器。
以免落入邪魔歪道手裡，讓世界招致毀滅......


我不能確定你是真的蕾蕾，還是魔王偽裝的？
我不能冒險!!
為了不讓神器落入魔鬼手裡，
還是得殺了你！！
....


蕾蕾啊！！你若真是我的女兒蕾蕾，
就當是為了確保世界和平而犧牲吧！！


不要!!
我不要!!

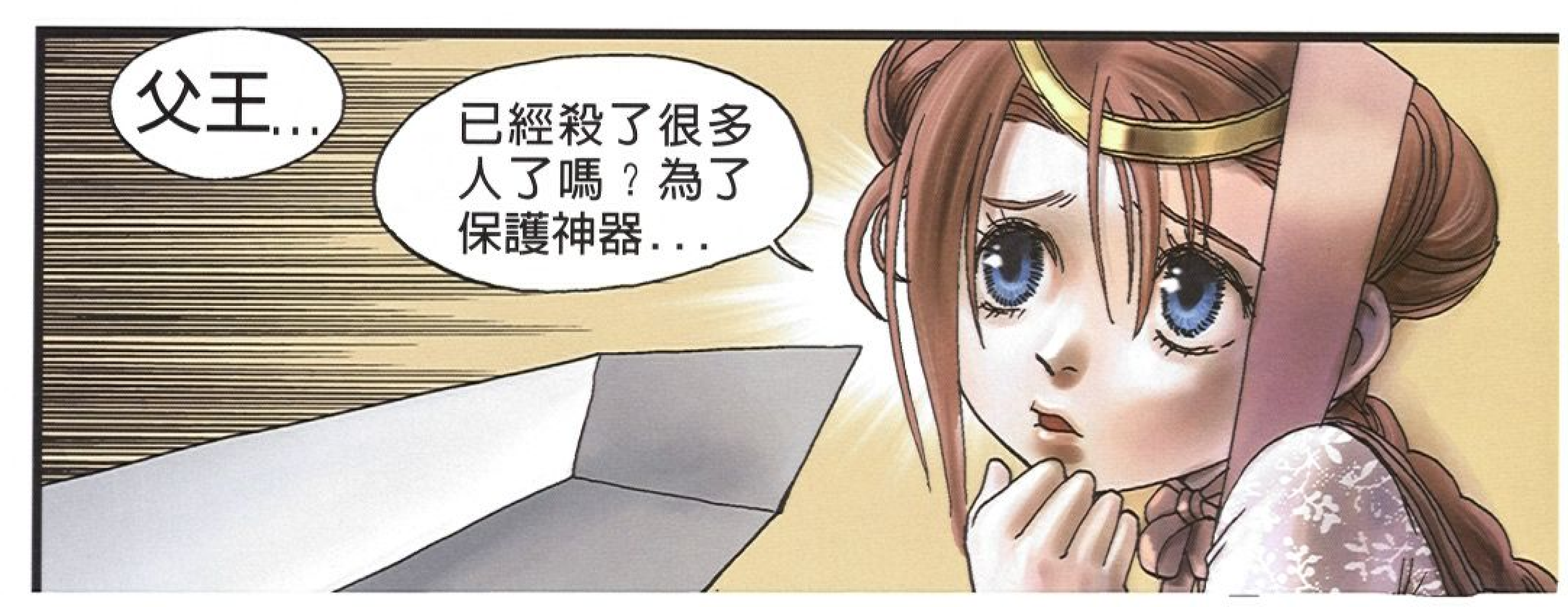
難道父王要這樣一直為了神器殺人嗎？！

這樣也算為了和平嗎？！

!!

....

陛...陛下...



殺人！！

你殺了
多少人！！

為了你所謂的
和平，你犧牲
了多少人命？

戰爭！！
殺戮！！

看！！你的敵人的頭顱！！
看！！你的士兵的鮮血！！

你看！！
有多少人為了你的
和平而犧牲？！

殺人！！



為什麼要殺
我們？！



你殺了我們！！

為了那個神器！！

你把我們的頭顱砍下來，把我們的心臟刺穿，把我們埋在又深又冷的泥土裡！！

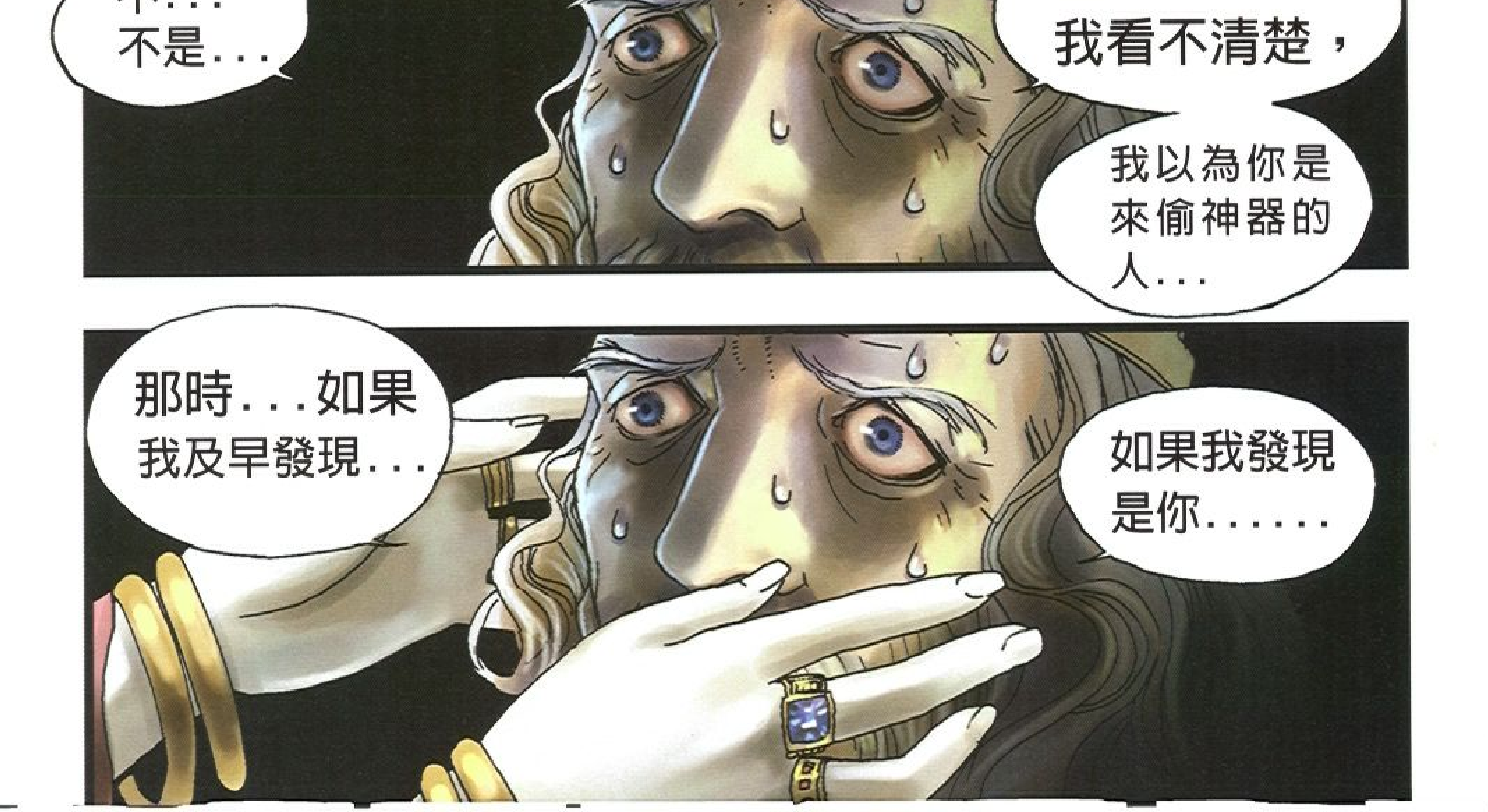
你殺了我們！為了那個神器！

你還要為了祂們殺多少人？！



親愛的...

為了那兩具神器，你連我都要殺嗎？！




你還能維護
多久的
和平呢？！
你看你！！
你老了好多，
頭髮都白了！
為了保護這兩
具令人瘋狂的
神器，你一定
很累了吧！
你的負擔一定很
大吧？維護世界
和平是多麼沈重
的負擔啊～
而你已是個垂垂老人了！！
....





看哪！你把我們的頭顱砍下來，把我們的心臟刺穿，



把我們埋在又深又冷的泥土裡。



你很累了吧？還要再這樣下去嗎？

還要繼續殺人？！連你最後的親人也要殺？！

啊！你的和平多麼的血腥！！

你殺了我！！

你還要殺多少人？！

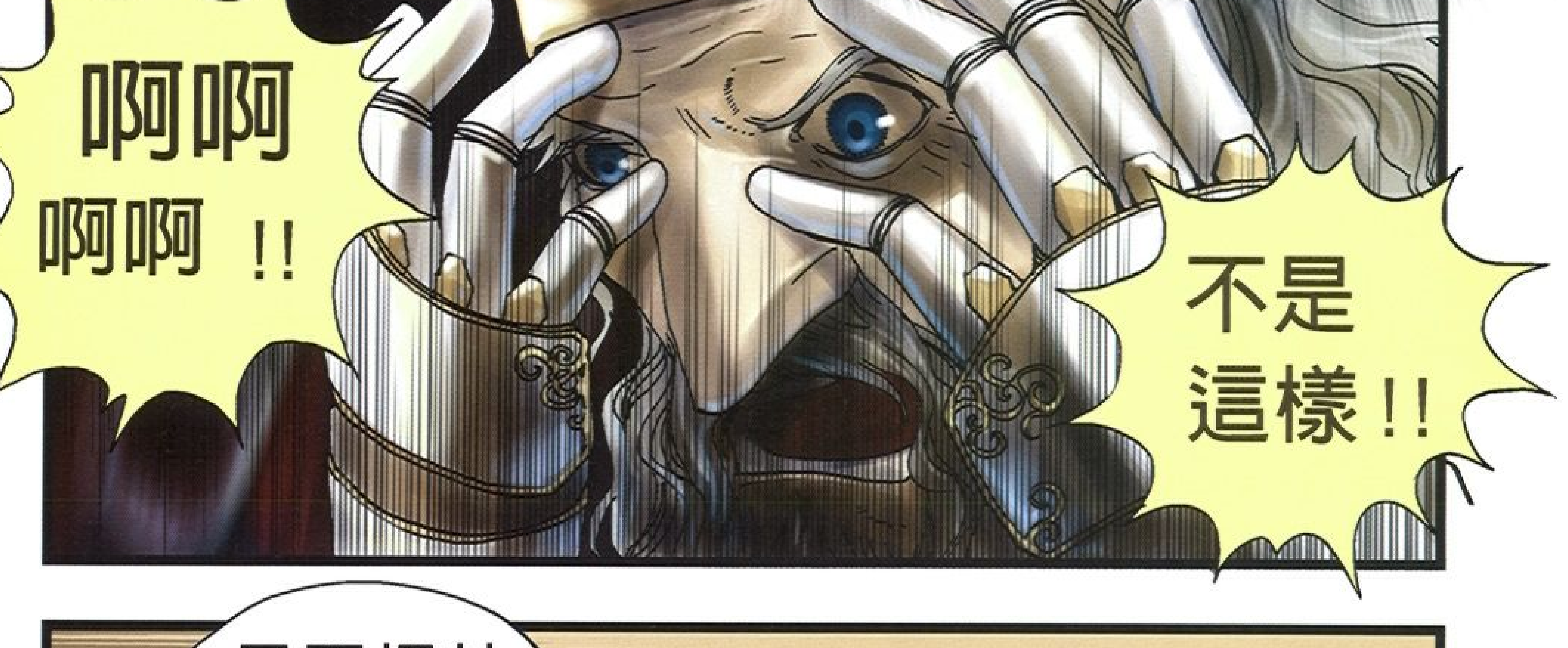
還要為了那兩具神器殺多少人？！

你就快要死了！！

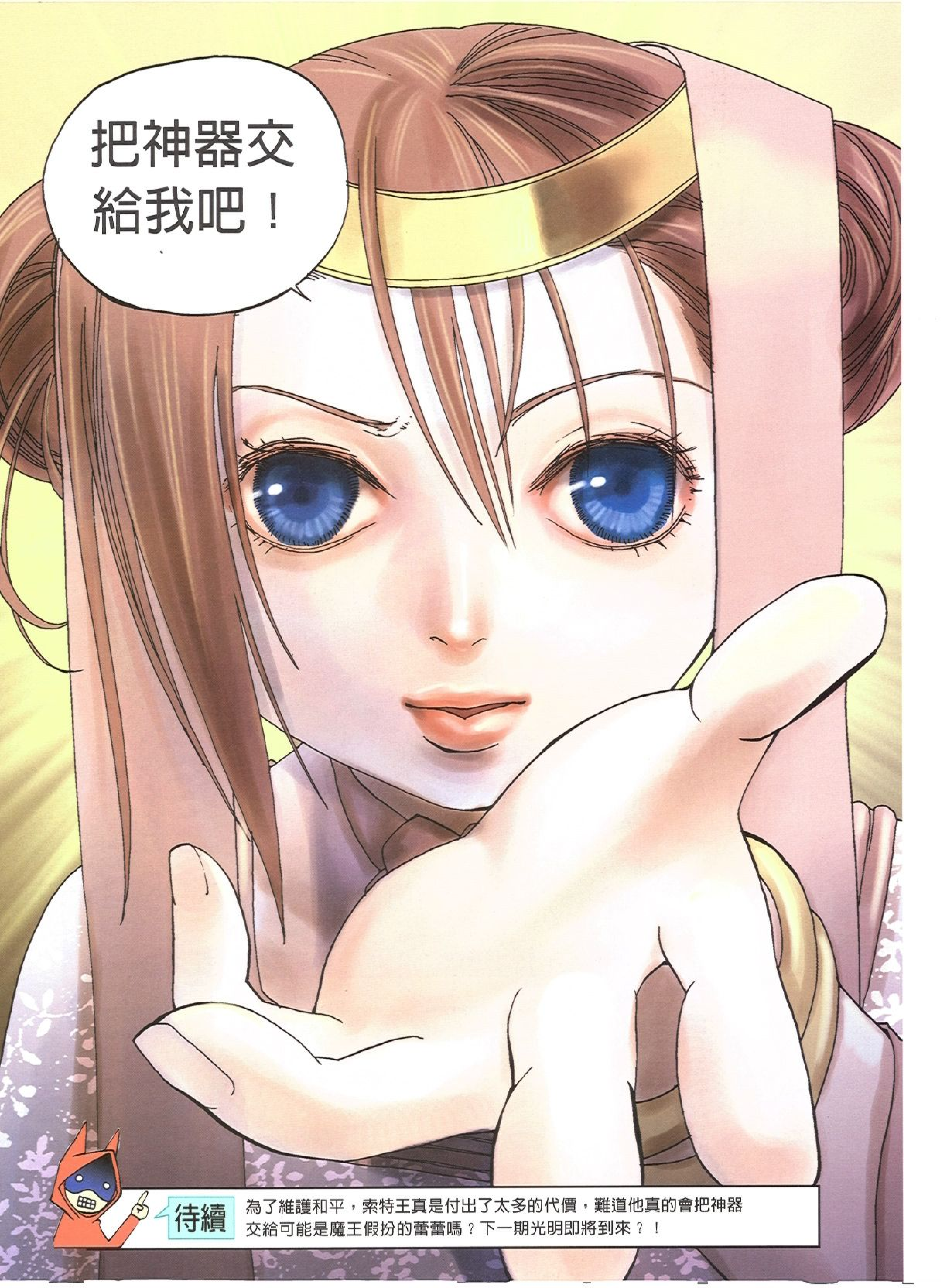
你這個兇手！！

你把所有人都殺了！！

和平又有什麼用？！



只要把神器丟掉就好了！！


把神器交給我吧！
待續
為了維護和平，索特王真是付出了太多的代價，難道他真的會把神器交給可能是魔王假扮的蕾蕾嗎？下一期光明即將到來？！


神隱少年
神隱天地劫
少年伏魔錄
熱血少年斬妖除魔 打造亂世神幻新樂章
演繹愛情與親情的神魔啟示錄
暴秦當政 群魔並起 神隱少年 再戰五行
古中國神魔風貌再現
解救封印之諸神，殺盡亂世之妖魔。神魔兩大陣營雙雙出擊，神州大地翻雲覆雨之戰在所難免。
神秘五行術大放異彩
回合制的棋盤式戰鬥。人物五行相生相剋，配合地形改變，敵我接鄰關係，將對戰局起到至關重要的變化。
交織著歷史與傳說、唯美動人的故事劇情
濃郁中國風味的舊式場景建築、自然寫實的鮮明角色、曲折離奇的故事情節，即將為您一一展現。
研發製作
亞博克電腦
出版發行
智冠科技股份有限公司


發行
智冠科技股份有限公司
研發
旭聯科技股份有限公司
THUNDER ARES
雷神戰機
www.ta.cityfamily.com.tw
巨型頭目魄力登場
翻轉躲避漫天火網
連線作戰聯合轟炸
頂級火力搶奪作戰
連線作戰　激光射擊
這次・・・・・・
人類面臨的不是血肉橫飛的殺戮戰場
而是冰冷無法預測的人工智慧
2003年　你不能逃避的地球保衛戰
人工智慧VS人類最終戰役
華麗超激完美呈現
T H U N D E R　A R E S

紅樓煙雲轉世浮沉
國仇家恨再掀波瀾

參加【愛迴紅樓】抽獎活動
開啟德珍【紅樓續夢】原畫世界

名插畫家 德珍 為【紅樓續夢】傾全力繪製一系列精緻人物插畫，
現在不僅僅只在遊戲中看得到，我們還要將它集結成冊送給你，
只要參加下列活動，就有機會獲得最令人心動的紅樓續夢精裝畫冊一本！

辦法一 在九二年七月二十五日前，將此頁活動截角剪下貼在明信片，
註明姓名、電話、地址，寄回
「高雄市前鎮區806擴建路 1-16號13樓 愛迴紅樓小組 收」，
參加明信片抽獎活動。

辦法二 在九二年七月二十五日前，
登入中華音樂網 www.chinamusicnet.com
本活動網頁登錄個人資料，參加網路抽獎活動。

注意事項 活動日期為即日起至九二年七月二十五日。
有關活動詳細內容請上中華音樂網 www.chinamusicnet.com 查詢

抽獎活動截角
愛迴紅樓

在革命浪潮中，
尋找人生與愛情的出口

名插畫家 德珍 全力繪製 再造遊戲美感新顛峰

紅樓續夢

京華風雲

情未終 夢正濃 寸寸相思與君同

智冠科技股份有限公司 TCW 智冠．全彩狼工作室









世界瞭望台

ANGELIUM

在刻板印象裡，神應該是公正而精明的，也不應有人的七情六慾。但在古希臘羅馬神話中，人與神的界限並不是那麼明顯，神也是會說謊、也是會被蒙蔽的，史上著名的特洛伊之戰，事實上也間接是由宙斯的錯誤決斷所導致的。



吟遊詩人　寇帝朱

● Terios　●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP　●價格：￥8800　●區別：18禁　●遊戲類型：AVG+SLG　●評價：

http://www.terios.net/

東洋觀測站 ANGELIUM

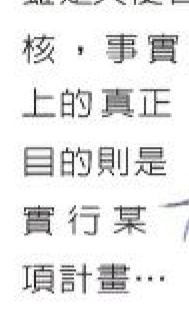
希臘羅馬神話外一章

在遙遠的奧林帕斯山際，傳說中連接著天堂的地方，掌控著天界與雷電的萬能天神宙斯，今天仍一如幾千年來未曾更改的惡習--跟貌美幼齒的天使們調笑嬉戲(事實上也是如此，在古希臘羅馬神話故事裡，宙斯因為風流帳所闖的禍可真是不勝枚舉，所以這樣的描述其實並不誇張)。偏偏宙斯的老婆大人希勒(此乃參照神話故事裡的譯名，同時希勒是掌管貞節與婚姻的女神)是個天大的醋罈子，絕對無法容忍丈夫的偷腥行為(關於這點描述也是完全地忠於神話，有興趣的不妨去翻翻故事，看看宙斯的外遇對象下場都有多慘吧)。為了躲避希勒的眼線，宙斯派遣三名年輕的見習天使降臨人間(這三位天使的命名其實也頗有來歷，據說是引用三位女神的名字，只不過本詩人從頭翻了一遍，查不到她們原來的執掌為何)，名義上雖是天使晉級考核，事實上的真正目的則是實行某項計畫……



















扮演萬能的天神吧！

在繼賣翻天的《ELYSION》與《いきなりはっぴぃベル》之後，由橫田守先生領軍的Terios公司，又緊鑼密鼓地推出了這部只聞樓梯響了許久的《ANGELIUM》(事實上，《ANGELIUM》的發表還在《いきなりはっぴぃベル》之前，可見得這部作品在製作與修正上花了多大的心力)。與前二作方向完全不同的是，本作在以往的AVG部份之外，還加入了養成的要素，由玩家所扮演的宙斯更可以居高臨下，在這些小天使遇到困難的時候施以神力援助，並藉此來提升好感度。

據神話記載，這位由玩家所扮演的萬能天神，其本尊是位頭戴桂冠、手握雷電的魁梧男子，當然以這種型態來到人間可是會嚇"屎"人，當然「萬能」二字可不是叫假的，在遊戲中宙斯還可以化身成一位超級大帥哥，更過分的是在做壞事時竟然還附身在一位既貧窮又倒楣的寄城君身上。身為宙斯的死對頭，兄長冥王海德斯(看來怎比宙斯年輕多了？)當然也不能讓他如此好吃好睡，所以在玩家「替天行道」的過程中，海德斯也會不斷派出小惡魔佩兒波涅(原名為穀物女神)來阻撓計畫的進行。





小天使也要打工去

▲小惡魔的工作妨害

至於養成的部份，由於本作採用神話故事為題材，因此在角色個性設定上也特別意識到了這一點，分別塑造了三位女主角活潑開朗、優雅氣質與不懂世事等三種全然不同的性格，而這些性個基本上也奠定了養成目的大方向。這些小天使們在人間界借住在花店、也就是遊戲的基本舞台，而她們所需要面臨考驗的項目，其實就是不斷地在不同場合工作，藉由盈餘來提升花屋的等級，相對若沒有達成應有的目標，那麼花屋的等級亦會下降。

就像所熟悉的養成遊戲一般，在每週開始你必須為這三位小天使安排這一週的工作作息表，不同性質的工作除了給薪不同之外，附帶所能提升的屬性當然也不盡相同。一旦排班決定以後，接著就進入地圖模式--這個模式並不是用來移動，而是可以一目瞭然地看清三位小天使此刻在何地做些什麼(簡單的說就是神的觀點)，此時在地圖模式上點選角色圖像便可以看見她們辛勤工作的演出動畫，同時玩者也可以決定是否要發動神力來守護她們不受阻礙。只要條件足夠，便能夠觸發演出的事件，當然啦，適時地回復神力也是相當重要的喔。



在屬性達到某些等級之後，角色就能夠再接新的更高級職業，但要注意的是，一個角色最多只能同時擁有五項職種，所以要如何取捨，也可是要多花些腦筋的喔！



▲打工的成敗收益



荒唐有趣的嶄新體驗

這部作品看來雖似複雜，但其實平均一輪進行的時間只要四、五十分鐘就可以搞定，還不致讓人有一般養成遊戲那種又臭又長的困擾。再者事件的觸發與多重分歧的模式相當有趣，頗有自《超昂天使エスカレイヤー》以來的那種新鮮感覺。

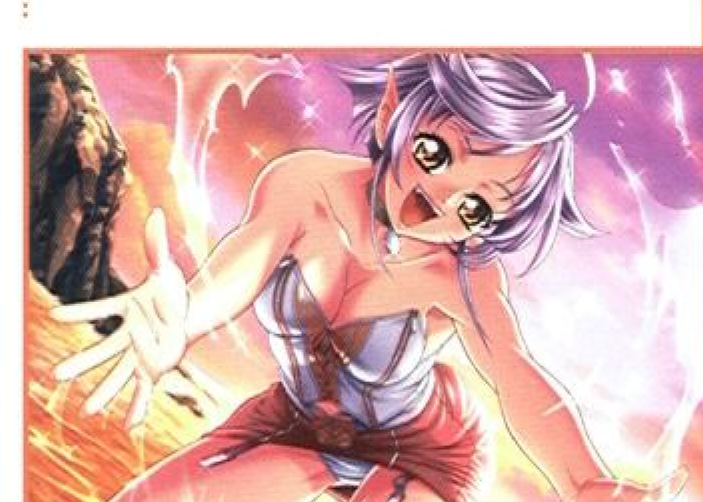
遊戲期間共為期三個月，最終目的當然就是三人全員合格，順利達成升級考驗的目標。而試驗合格判定的要素之中，最重要的便是「德」這項屬性，基本上只要辛勤工作，要達成合格並不難，然而在劇情的安排裡，達成這樣目標的真相其實只有一個--不過就是讓宙斯大人逞其私欲而已，所以也別期望能有什麼感人的結局發展，最壞不過沉淪為惡魔、而好不過成為宙斯的愛人罷了。

不過除了三位賣力演出的女主角之外，其他配角在服務精神上可也是做得徹底，無論是天使長、反派惡魔，到最後甚至連老闆娘希勒都免不了來段即興演出，這種全員有獎的作風不只是Terios的傳統特色，也是最能讓玩家津津樂道之處。













▲可觀看三人工作的地圖模式



▲增加了新的打工職種了



▲花店的等級提昇！

別懷疑，這不是神蹟

毫無疑問，驚人的美術表現，再一次締造了Terios的傲人成就。由重量級大師橫田守先生領軍的美術班底，可說是身經百戰而愈戰愈勇，橫田老師本身的表現就不消多說，就連背景處理等細節亦同樣令人嘆為觀止。曾經在《ELYSION》一作中讓本詩人大為讚賞的洛可可建築風格，到本作更被發揚光大，瞧瞧奧林帕斯神殿裡的雕樑畫棟（儘管這樣可能不正確，神話記載中奧林帕斯應該是純白耀眼的），確實只能以嘆為觀止來形容。

這部作品由於拖了太久，以致一些需求規格與最初發布時有所出入，例如原先預定的MIDI音源已被取消（恨呀……），最終改由PCM音源來取代。語音部分這回則是宙斯之外統統有份，演出表現自然而精采，三位女主角的個性表達得相當鮮明，讓這部帶有神話色彩的冒險喜劇更顯得趣味盎然。

與《いきなりはっぴぃベル》一樣，這回《ANGELIUM》同樣採取限定版與普通版同時發售、卻不同包裝封面的行銷方式，限定版要多賣了一千日元，原因是裡頭多附了一隻天宮悠的模型（呃……與其說是模型，倒不如說是比較像轉蛋吧，畢竟一千日幣你能要求什麼呢？）。此外還有就是自《ELYSION》以來一直都有的同人漫畫集、明信片一組、與店頭專屬的電話卡和海報。以Terios不凡的商品經營能力來看，想必未來還會有原畫集、週邊商品等等問世吧。

最後要提醒大家的一點是，這部作品或許趕著出貨（喂，Delay也夠久了吧）所以在除虫上還有些問題，因此修正光碟是購買時隨同一併領取的，這張光碟內還有一些額外追加的桌布等好康在裡頭，大家在遊戲之前也別忘了先安裝修正喔～。





DBVR



相信只要是ILLUSION的作品，就會是大家非玩不可的目標。反正不管別人評語是好是壞，都還是一定會想玩玩看吧？！所以，這一篇是不是廢話……

吟遊詩人　寇帝朱

ILLUSION	●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP ●價格：￥9200　●區別：18禁	●遊戲類型：AVG+ACT ●評價：♪♪♪

http://www.illusion.jp/

從不明隕石所帶來的惡夢開始

A.D.2516年。形形色色的人種為追求金錢與權利，而集合在充滿慾望的巨大都市「東京橫濱・BAY AREA」。在這個頻發強盜、殺人事件的罪惡都市，除了治安之外，還有瘋狂科學下的產物--因複製基因而產生的動物凶暴化變異體出沒危害。由此看來，治安惡化的速度要遠超過科技進步的比例，在不為人知的另一側，似已逐漸步入荒廢毀滅之道。

就在某一天，國防警察廳的雷達上出現了衝入大氣層內的不明飛行物，在掉落地表之後，確認了裡面確實有機械文明的存在……這就是『LOST LADY』事件的始端。故事主角佐藤達也，原是國防刑事的一員，在某個事件之後，轉變成代號為「Tracer」的賞金獵人，這次所接到的任務，就是與同伴卡爾調查『LOST LADY』事件的真相……











DesBlood+Biohazard=DBVR？

在幾個月前，本詩人曾在本單元中透露ILLUSION公司有一部未命名的『Bio Like』謎樣大作正在進行，而如今謎底終於揭曉，看完上面的劇情簡介你也就應該知道，這部作品正是該公司在97年所發行的系列第一作《Des Blood》完全重製版。原來這部作品名稱《DBVR》裡的「DB」所指的就是《DesBlood》縮寫；至於「VR」乃指在這部作品中，導入了該公司在VR系列中所引以為豪的滑鼠動作系統。累積了將近十年來的3D技術，ILLUSION決定讓它在舊有的劇本上繼續的發揚光大，但值得大家注意的一點是，這前後兩部作品除了在劇本、人名的設定上是相同之外，其餘在玩法、系統上卻是截然不同的。

從以往的遊戲經驗中大家不難得知，ILLUSION不僅只有3D技術，更是野心勃勃地積極嘗試各類型的表現方式，從動作射擊、角色扮演、到不倫不類的格鬥(汗)，無處不難見到他們勇於嘗試的勇氣(更有勇氣的，應該是消費者吧)。而這次的目標，很清楚地是設定在於模仿(談挑戰還太早了？)知名的《BIOHAZARD》(惡靈古堡)系列在遊戲界的不敗地位。至於實際表現到底如何？就讓我們一步步來加以剖析吧！

畫虎不成反類犬

到底何謂『Bio Like』？簡單地從3D技術面來談，就是背景以事先繪成、而玩者角色配合透視角度，可以遠近表現的遊戲方式(當然知名的FF7、FF8也都是採用這樣的手法，只不過本作還是偏向動作的成分來得多些，故舉此例)。在深入探討之前，我們必須先了解Bio系列能如此成功的原因何在--不論你的答案是成功的氣氛營造、精心設計的謎題設計、或是平衡度極佳的難易掌控，我們都不得不承認這系列作品在遊戲型態之外，確實還擁有成為名作的一切要素與實力。然而殘酷的事實終需面對，回過頭看《DBVR》在相同的外殼下，能有幾分的精神內涵。

首先在最基本的地圖行走模式，圖層先後的臭虫漏洞可說是錯誤百出，因此人物走到門上、牆上的靈異狀況可說是屢見不鮮。在戰鬥模式中，子彈打完必須手動補充(這是該系列傳統特色，可以理解)，但須等敵人走到面前(真的是面前喔)出現準星時才能開槍射擊，這算是哪門子的白痴槍戰？再者，我們知道音樂是塑造Bio系列恐怖氣氛的最大功臣，但在這部作品中，單調的配樂一點都讓人無法融入狀況，而且遊戲過程中大半都是不具意義的場景。當然可以說的還有很多，不過若要用簡單的一句話來形容這部作品表現，那就是：ILLUSION確實擁有技術，但是卻不懂得怎麼做遊戲。













▲圖層的處理不盡完善

▲敵人都到面前了才出現"顏色"

令人難以忍受的讀取時間

在本作推出前，ILLUSION曾在官網釋出一支名為『Sexy Beach』的測試程式讓玩者先行體驗一下本作中VR系統的嶄新魅力。事實上，個人以為這個系統從多部作品沿用下來並沒有多大的進步，唯一的好處是過程中不同的動作選擇，可能會觸發不同的結果事件圖形，讓遊戲更具耐玩性。在3D人物的模型建構上，本作不知何故在關節接點上接縫與破碎相當的明顯，反不若在《DesBlood4》時的表現，所以在技術層







明天，應該會更好

儘管遊戲性實在不怎麼樣，但畢竟ILLUSION的招牌也不是打假的，在美術方面的表現的確是無可挑剔。特別是在靜態CG的表現上，若拿前幾作來相比，本作確實有著大幅的增強。另外就是在人物角色設定上，與前作(Des Blood)中有著頗大的出入，雖然主角達也大致還是維持著原來的模樣，但是女主角艾蜜莉則從原來成熟綽約的風貌(她可是原作中的招牌角色呢)，到本作一轉而成稚氣未脫的模樣，而且戲份也似乎被大幅的刪減，這樣的轉變不可謂不大，但到底哪種比較合適也說不上來，畢竟製作人員在此也應該下過一番苦心吧。

在單調的配樂之外，比之前作更加添了全程的語音，對於劇情的了解與氣氛融入有一定程度的幫助，只不過在激情的場景時，個人覺得實在太「吵」了一些，況且那些聲音聽來非但矯情、而且也不悅耳。為此本作使用了三張CD的大容量來收納，但讓本詩人不能理解的是，為何不乾脆就採用DVD格式儲存呢？況且以往該社都採用二種媒體並行的銷售策略呀。

至於這次的特典贈品也不似DB4時那麼豐富，本詩人拿到的除了海報之外，還有一個磁性飛鏢盤(真的會有人捨得拿來射嗎？)，不過總算也是聊勝於無。而這次也沒有附送預告用的型錄CD，所以個人推測下一步作品應該還要等上許久吧。大家不妨先來猜猜看，該社的下一部作品又會有什麼驚人之舉？個人只希望，不要是《DB2VR》啦。













面來看，本詩人覺得這部作品是不進反退。

除此之外，《DBVR》還有一個相當嚴重的致命傷，那就是遊戲Loading的時間還真是長得有些誇張離譜，以本詩人日文二號機P3-S 1.26G、512MB、Radeon 8500DV這樣不算低檔的配備在載入時可能都要等上半分鐘，若不是還有背景音樂，可能會讓人以為是否當機了。個人猜測這是程式寫法、與未達到最佳化前就急忙推出的緣故，不過除了載入時間過久的問題外，遊戲本身的硬體需求倒是不高，在此也強烈建議各位如果顯示卡夠力，務必打開FSAA 4X來進行，畫面品質會好上很多。











ショコラ

本詩人活了這麼大把年紀，還真沒見識過這樣的歐風制服咖啡廳咧，哪天一定要邀勇者阿雷斯一起去開開眼界。先生，您要單點哪位？還是先進來看看菜單吧！



吟遊詩人　寇帝朱

戲畫　●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP　●價格：￥8800　●區別：18禁　●遊戲類型：AVG　●評價：♪♪♪

http://www.web-giga.com/

東洋觀測站　ショコラ

穿著女傭制服的古董喫茶店？

充滿著古董店氣氛的特殊風格喫茶店「curio」，在都會叢林中就宛如沙漠裡的綠洲一般，因此即使面對競爭激烈的對手，依然能在激戰區中成為顧客的人氣指標。故事的主角結城大介，其父親就是這家店的所有者，長久以來，就這麼父子二人相互扶持地過著單親家庭的日子。然就在不久前，父親突然閃電般地宣布再婚的事實，並且即將赴海外度蜜月三個月，所以這段時間「curio」的經營事宜，就勢必得交由大介來處理。

另一方面，大介也開始了與義妹在同一屋簷下的同居生活，同時刻大介在偶然間又幫助了一位離家的大小姐--真名井美里，因此很自然地她們二人就加入了協力經營的行列。在代理店長結城大介的帶領下，「curio」會走向什麼樣的命運呢？在認真工作之餘，當然也別忘了要談場甜甜蜜蜜的戀愛喔！











經營為名，冒險為實

談到制服喫茶店，很容易就讓人聯想到知名的《Pia Carrot》系列，在題材上與我們今天所要介紹的這部《ショコラ》確實有些相近，但事實上《Pia Carrot》系列注重的是在『自我養成』的部份，而《ショコラ》雖然打著經營的招牌，骨子裡卻是一部不折不扣的移動選擇型AVG。

《ショコラ》一字實就是「Chocolate」，巧克力的意思(原諒本詩人實在想不出這部作品到底哪裡跟巧克力有關？個人猜測，或許是指情人間送禮時那種不確定的心情吧)。遊戲的進行以一週間為單位，每週必須工作六天與一天的休息。一日中則畫分成四個時間帶，行動四次便算過了一天，週日則可以選擇留在家裡或是上街尋求新的發展。

這部遊戲的進行方式可說是極為單純，玩家所扮演的代理店長，只要不時地在店內四個地方走動視察就可以了，夠簡單清楚了吧？不過既然身為代理店長，當然也有非要自己處理不可的公文、電話、與交際等等，先別太過煩惱，這些要務在此基本上都歸成同樣一類，玩家只須適時地回到店長室，消化掉一些不斷自行累積的公文，就不會在最後留下一大筆的糊塗帳囉！



徹底簡單的遊戲感覺

在與戲畫公司之前幾部AVG作品(《Aqua Blue》、《カラフルキッス》等)相較之下，確實可以發現《ショコラ》算得上是一部比較精緻取向的作品(或者該說，前幾部作品實在做得太粗糙了？)。本遊戲在操控、熟悉性上仍與以往的文字冒險遊戲相去不遠，並無大幅的改革與創新，但是在介面的設計上相當突出，配上大大的字形尤其顯得美觀。在各角色賣力工作的同時，還會配合上一段可愛的大頭動畫演出，所以本詩人前面會說雖然這是一部標準的AVG，但玩起來其實很有SLG的感覺。

由於在移動時沒有任何提示，所以本作要「Try」的成分其實蠻高的，建議大家還是多多存檔，然後再不時取出所需要的進度來一步步攻略。劇情的重心雖然擺在登場的六位女性身上，但每位角色都各自擁有其獨特的個性與生活背景，俗語說打蛇打七寸，每位女孩所真正需要的是什麼，這得要靠各位玩家辛苦點自己去摸索了(反正這類遊戲的最後目的還不都是一樣的……)。









▲選擇想巡視的地方

巧克力，當然要講究精緻

在遊戲美術方面，《ショコラ》的表現要比本詩人原先所預期要來得精彩一些。除了柔和的用色與精緻的畫面之外，原畫部份這回由出任過同社《Ripple》、《Aqua Blue》及《カラフルキッス》等作、名字相當可愛的ねこにゃん先生來獨挑大樑。這位貓老師筆下的人物纖柔、造型也頗為討喜，以這樣的題材確實是相合適的人選。

配樂則是本作比較薄弱無力之處，本遊戲純粹以PCM音源為主，但曲風單調而呆版，音色也不佳，聽起來反而好像簡單的FM音色。雖然音樂部份表現不佳，不過語音卻是相當完整，在聲優群的精采演出之下，讓作品中的角色個性更形生動鮮明。

以休閒娛樂的角度來看，《ショコラ》還算得上是部值得一玩的小品，儘管遊戲中還是有些未能盡如人意的缺失，如劇情流於形式空洞、缺乏原創特色等等，但若要以戲畫這般的製作規模而論，那麼可能又該給它不及格的分數了。但無論如何，我們還是不能否定它存在的價值，且不妨輕鬆泡杯紅茶在手邊，讓這部小品陪你悠閒地渡過下午茶時間吧！



▲可愛的大頭動畫





▲超大型的巧克力！







GROPE



同樣的題材，讓本詩人想起去年所玩過的《絕體絕命都市》。雖然本作比不上那樣的擬真程度，但是保護自己心愛女孩子的那種心情應該是一樣的。特別要提醒大家，本作的難度不低喔，遊戲前可要有心理準備。

吟遊詩人　寇帝朱

●May-Be SOFT
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥9200
●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：♪♪♪♪

http://www.lievre.jp/



逃出廢墟化的學園都市

私立櫻之丘學園，是所設施完備、建築在海面上的全寮制海洋學園都市。故事的主角河原慎一，在幾天之前順利地結束了期末考，正準備迎接即將來臨的春假。然而就在此時，學園都市一帶突然發生了前所未有的大規模地震，平和的學園生活就在一瞬間崩壞！

有幸得以保住一條小命的慎一，清醒時已經身在瓦礫堆所形成的洞窟中，而與外界完全隔離。絕對的黑暗帶來了不安與恐怖，然面對這樣的情景，冷靜的慎一清楚知道慌亂絕對不是解決問題的方法，當下唯有尋找其他的生還者，共同協力才有可能逃出生天。

幸好天無絕人之路，慎一首先遇到的，是平日最要好的惡友津村貴章和青梅竹馬的桃瀨吹雪二人。無論如何，三個臭皮匠總是勝過諸葛亮，在生與死的精神極限狀態下，慎一是否能克制自我的欲望並戰勝絕望？這就得靠玩家你的應變與手腕了。







『NEO』計畫第一彈

「GROPE」一字，原本就有在黑暗之中探索的意味，所以這個名稱開門見山地表達了這部遊戲的主旨與目的。這也是旗下擁有眾多品牌的May-Be SOFT，在前些日子宣佈將所有品牌與產品名稱讓渡給Tech Arts之後(附帶一提，因為這個緣故所推出的《六本合體GODまんず》，收錄了原本三家公司的六部舊作，只賣9800日圓，可說相當超值，而原本有買的玩家再度被當成白癡T_T)，所推出的第一部原創新作，同時也是『NEO』計劃裡的頭一彈。

大家也不難發現，《GROPE》在風格、系統、乃至遊戲性上，都慢慢開始與以往的產品線拉開差距，這樣的轉變對老字號的May-Be SOFT來說，也未嘗不是一件好事。在題材上本作雖然還是以嘗試逃出牢籠為目的(性質相似的作品可說不勝枚舉，本詩人其實也蠻偏好這類型作品)，但基本上整體還是偏向於黑暗系，就如同前面所提到，這部作品內容所描述的不外乎是在黑暗閉鎖的環境下，人心從絕望轉化成欲望的過程。



▲若想完全攻略的話，可得多依靠Follow Chat系統



▲選擇怎要做什麼行動





選擇掌握關鍵的角色為夥伴吧！

在形態上本作雖然採用傳統AVG的表現形式，但以往印象中的枯燥遊戲過程，在此卻反成了最大的樂趣所在。本作中導入了名為『Append Adv.』的新系統，簡單的說就是在遊戲一開始時，只會有特定的角色出現，而一旦滿足了某些特定的條件或是結局之後，下次在進行時便會有新角色出場，大大地增加了遊戲性與攻略上的樂趣。

遊戲時間以一日為單位，每日最多可行動三回，行動又可分成探索脫出線索或是搜尋生還者二種，行動時可以選擇攜行的同伴，除了作為攻略的考量之外，更可以大幅提升對方的信賴好感度。此外，『Follow Chat』系統的搭載，則是遊戲中另一個重要的特色，顧名思義『Follow Chat』就是紀錄遊戲流程與進度的一個圖表生成系統，除了作為攻略方向的重要依據之外，在滑鼠移至各節點上時更會出現該處的重點提示。坦白說這部遊戲的難度相當高，因此若想完全攻略，沒有參照這個圖表只怕是辦不到的。個人覺得比較可惜的一點是，這部作品在探索的過程中只是單純的重複某些指令動作，而完全忽略了一些解謎的部份，若能事先參拜一下《遺作》祖師爺，相信遊戲性一定會更棒。









藏身黑暗中的華麗表現

在以往May-Be SOFT的行事作風裡，原畫家多半用來用去就是那幾位，而這次《GROPE》卻一改常態，首度請來了執筆過《ススキノハラの約束》等作的漫畫家龍牙翔先生出任原畫，不過老問題還是一樣，龍牙翔先生的人物造型雖然很出色，但是其筆下的人物骨架卻是大有問題，在此或許可以解釋成個人風格，這樣就比較能讓人接受了吧。此中個人尤其欣賞的，是背景頹圮崩壞的建物描繪、與闇暗陰鬱的氣氛營造，當然這都得歸功於美術人員的堅實與苦心付出。

配樂上雖僅支援PCM音源，表現卻是相當出色，將遊戲過程中那種不確定感詮釋得相當不錯，語音部分則是僅限於某些橋段，然在各場景間的氣氛控制都還稱職，品質效果也都還算不差。

在本作初回限定版裡，還附贈了一本由龍牙翔老師親筆、厚達32頁的同人漫畫集，有興趣的玩家千萬不要錯過，畢竟這是只送不賣的哦！



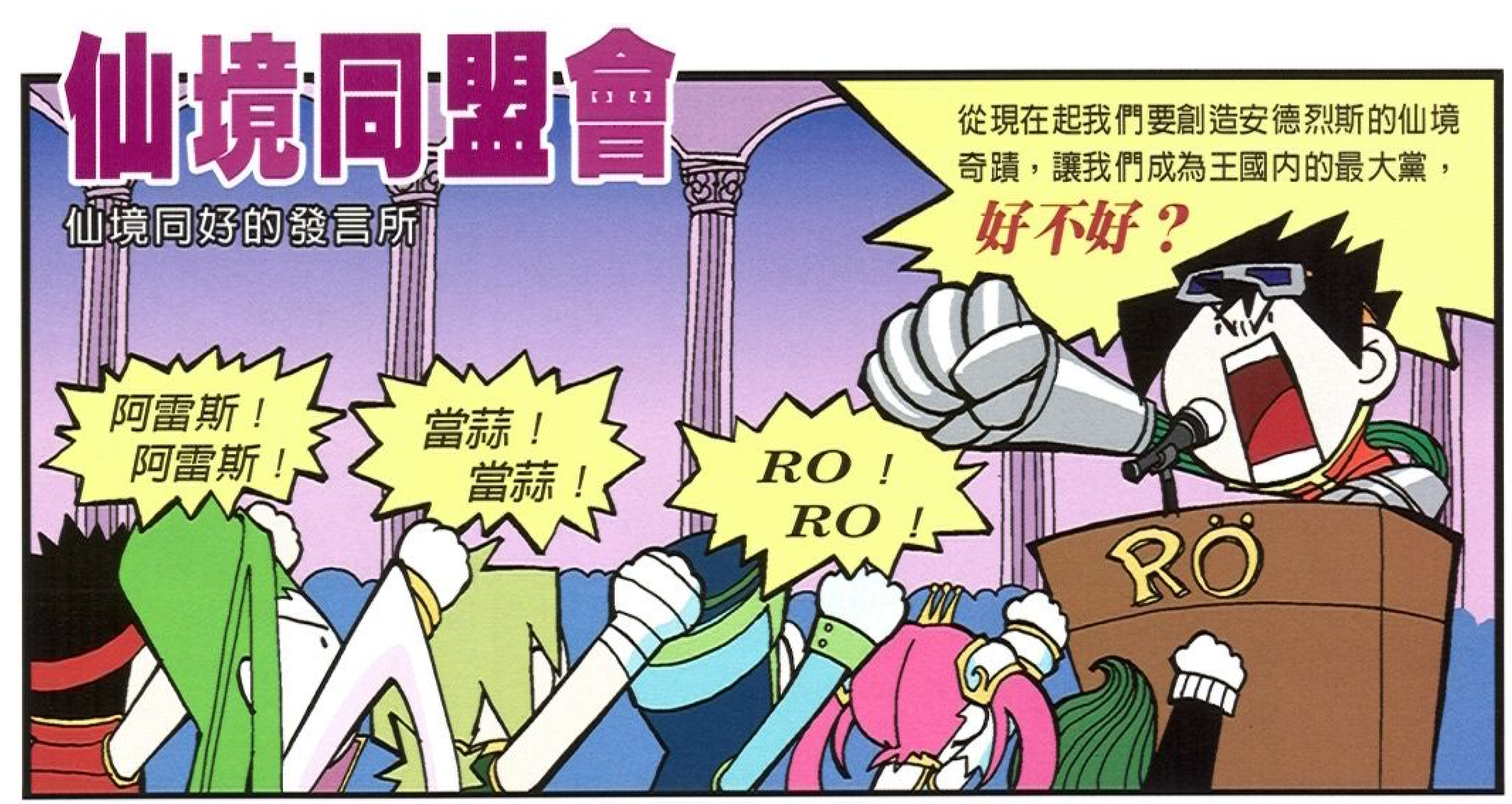












仙境傳說物價大調查

仙境的物價一直以來都是不斷波動的，由於第一分流與第二分流的人數較多，兩者物價較為接近下表所示，而第三分流由於人數較少，相對地物價也較為便宜，一般來說約為第一、二分流物價的80%～90%，越便宜的東西價格則越為接近。

卡片

靴類

名稱	價格
蒼蠅卡	5萬～10萬
瑪勒盜蟲卡	55萬～60萬
木乃伊犬卡	200萬～220萬
轉轉蛋卡	250萬～300萬
黑狐卡	45萬～255萬
鬼女卡	200萬～250萬

披肩類

名稱	價格
蛇女伊絲卡	100萬～120萬
烏賊卡	20萬～30萬
蚯蚓卡	5萬～14萬
禿鷹卡	35萬～70萬
白幽靈卡	600萬～660萬

盾類

名稱	價格
蝸牛卡	3萬～15萬
鍬形蟲卡	7萬～13萬
盜蟲卵卡	2萬～3萬
突變蛙卡	50萬～80萬
殭屍卡	30萬～40萬
獸人戰士卡	20萬～70萬
畢帝特飛龍卡	130萬～250萬
艾斯蜘蛛卡	5萬～8萬

鎧類

名稱	價格
波利卡	2000～7000
小雞卡	2000～1萬5
蛋殼小雞卡	5000～3萬
羅達蛙卡	2萬～3萬5
大嘴鳥卡	5萬～10萬
盜蟲卡	1萬～5萬
沙漠幼狼卡	30萬～50萬
野豬卡	60萬～90萬
綠蒼蠅卡	15萬～20萬
艾吉歐蜈蚣卡	40萬～50萬
卡那多斯卡	10萬～20萬

配件類

名稱	價格
波波利卡	5000～2萬
克瑞米卡	5萬～18萬
狸貓卡	15萬～25萬
鬼火卡	50萬～60萬
人魚卡	15萬～25萬
黑蟻卡	500萬～650萬
毒蘑菇卡	3萬～5萬
魔菇卡	3萬～4萬
犬妖卡	600萬～650萬
森靈卡	10萬～20萬
庫克雷卡	3萬～4萬
劍魚卡	550萬～700萬
溜溜猴卡	80萬～100萬

帽子&頭盔類

名稱	價格
樹精卡	3萬～7萬
瓢蟲卡	2萬～10萬
土撥鼠卡	3萬～4萬
綠腐屍卡	5萬～25萬
長老樹精卡	15萬～25萬
松鼠卡	1萬5～2萬
馬爾杜克卡	65萬～75萬

武器類

名稱	價格
綠綿蟲卡	1萬～4萬
瘋兔卡	6000～1萬5
土波利卡	5萬～9萬
白蟻卡	9萬～28萬
狼卡	2萬～7萬5
浮勒盜蟲卡	9萬～10萬
邪骸士兵卡	900萬～930萬
木乃伊卡	100萬～200萬
小野豬卡	40萬～50萬
青蛇卡	20萬～30萬
吸血蝙蝠卡	2萬～9萬5
魔鍋蛋卡	100萬～110萬
漂浮蟲卡	15萬～17萬
水母卡	12萬～20萬
諾可伊卡	10萬～12萬
黃蛇卡	30萬～40萬
聖誕波利卡	120萬～140萬
紅蝙蝠卡	50萬～70萬
螃蟹卡	19萬～60萬
邪骸弓箭手卡	10萬～20萬
刺蝟卡	30萬～50萬
哥布靈卡	60萬～70萬
海葵卡	80萬～100萬
邪骸礦工卡	250萬～300萬
沙漠之狼卡	50萬～100萬
畢帝特地龍卡	100萬～150萬

武器

短劍

名稱	價格
大馬短劍	1萬2～2萬
雙刃短劍	1萬～2萬
長柄短劍	10萬～12萬
大馬士革短劍	18萬～20萬

單手劍

名稱	價格
彎刀	1萬3～1萬5
圓柄馬刀	1萬5～2萬
騎兵之劍	3萬～4萬
海東劍	8萬～10萬
日本劍	3萬～4萬

雙手劍

名稱	價格
雙手劍	5000～2萬5
雙手巨劍	18萬～50萬
名刀 不知火	5000萬～5000萬

矛槍

名稱	價格
斧錘長矛	4萬～5萬
彎刀長矛	6500～8000

斧

名稱	價格
鋼斧	1萬～2萬5

※物品蒐集未趨完善，補齊中。以下價格均為一般流通價，實際價錢還是以遊戲中露店的價格為主，價格會時時更新。

錘

名稱	價格
日星錘	2萬~3萬
尖刃鐵錘	3萬8~4萬5
昏迷之錘	3萬~4萬5

杖

名稱	價格
智慧魔杖	45萬~50萬
言靈魔杖	35萬~70萬
聖杖 英靈	25萬~33萬

拳刃

名稱	價格
拳刃	3萬5~5萬
卡塔勒拳刃	7萬~15萬
秘刃 闇鐮	40萬~45萬
火靈拳刃	600萬~700萬
水靈拳刃	700萬~900萬
風靈拳刃	400萬~500萬
刺藤拳刃	100萬~120萬
骸靈拳刃	200萬~300萬

書籍

名稱	價格
聖言之書	3萬5~20萬
智慧石碑	450萬~500萬
火靈之書	130萬~200萬
水靈之書	飛50萬~60萬
風靈之書	100萬~140萬
地靈之書	50萬~60萬
日記本	1萬~4萬

弓箭

名稱	價格
十字弓	2萬5~3萬5
水靈箭矢	1000~2000
風靈箭矢	1000~2000
地靈箭矢	1000~2000
鋼鐵箭矢	1000~2000

插卡&製作屬性

裝備

名稱	價格
兩倍危急卡塔勒	1200萬~1600萬
三倍危急拳刃	2000萬~2500萬
三倍危急十字弓	2500萬~2800萬
三倍危急亞爾特	2500萬~2800萬
屬性雙刃短劍	250萬~350萬
屬性圓柄馬刀	250萬~300萬
屬性武士刀	45萬~55萬
屬性日本刀	500萬~550萬
屬性亞爾特劍	300萬~360萬
屬性十字巨劍	2000萬~2200萬

※插卡裝備以武器本身加上卡片價錢再打個九折就約為市場價格

防具

鎧

名稱	價格
結婚禮服	2萬~4.3萬
絲質外袍	5000~6000
木製鎧甲	3000~4000
聖職之袍	3500~5000
秘銀之衣	4000~5000
大衣	6000~7000
內褲	1萬5~2萬
長大衣	1萬5~2萬
西裝外套	80萬~100萬
緊身便衣	90萬~100萬
鐵製鎧甲	3萬5~7萬
忍者 血櫻	18萬~20萬
鋼鐵鎧甲	5萬5~6萬

靴

名稱	價格
長靴	5萬~15萬
抗魔鞋	8萬~10萬
腳鍊	2萬5~3萬
戰士長靴	10萬~18萬

披肩

名稱	價格
連帽披肩	500~800
抗魔斗篷	18萬~20萬
披肩	15萬~20萬
斗篷	30萬~35萬
伯爵斗篷	60萬~150萬

盾

名稱	價格
鐵盾	300~400
鏡盾	3萬~4萬5
圓盾	8000~1萬
鋼盾	4萬~5萬

配件

名稱	價格
幸運珠鍊	1200萬~1500萬
骷髏戒指	6000~8000
花戒指	800~1200
智力耳環	2500萬~3000萬
敏捷別針	2500萬~2550萬
防禦手套	木35萬~40萬
髮夾	150萬~180萬
銀戒指	1萬5~2萬
黑狐頸鍊	14萬~24萬
智慧手套	150萬~200萬

道具

道具

名稱	價格
鐵礦石	1000~1500
鐵	2000~2500
鋼鐵	3萬~4萬
神之金屬原石	22萬~28萬
神之金屬	110萬~140萬
鋁原石	23萬~28萬
鋁	100萬~120萬
華麗金屬鐵砧	800萬~1500萬

頭飾

頭飾

名稱	價格
紫蝶髮帶	600~1000
婚禮頭紗	1萬~2萬
花朵頭飾	5萬~9萬
蘋果頭飾	39萬~50萬
光環	8萬~10萬
糞便帽	15萬~35萬
花冠	700萬~800萬
向日葵頭飾	15萬~20萬
亡者三角巾	600萬~620萬
方頭巾	100~400
聖誕帽	3萬~8萬
髮箍	300萬
火線頭飾	10~15萬
粉紗髮帶	50萬~60萬
醫師髮箍	30萬~35萬
喪禮帽	400萬~600萬
眼鏡頭飾	300萬~400萬
小丑帽	400萬~600萬
竹蜻蜓髮圈	300萬~350萬
護士帽	35萬~50萬
星星髮夾	200萬~300萬
海盜頭巾	80萬~180萬
戲劇頭盔	2萬~10萬
停止標誌頭飾	20萬~25萬
漁夫帽	800~1000
貓耳髮圈	25萬~60萬
花髮圈	190萬~195萬
兔耳髮圈	170萬~200萬
天使髮圈	1800萬~2000萬
學生帽	1400萬
觸角頭飾	6000~1萬5
紅蝶髮帶	158萬~340萬

頭飾

名稱	價格
獸角頭飾	10萬~15萬
圓帽	200萬~300萬
頭箍	7500~55萬
耳罩	180萬~230萬
蛋殼帽	5000~1萬
惡魔髮圈	1800萬~2000萬
耳機	180萬~230萬
印地安髮箍	4萬~8萬
學士帽	180萬~190萬
回憶帽	200萬~300萬
安全帽	5萬~8萬
草帽	8萬~10萬
紳士帽	250萬~350萬
牛仔帽	250萬~300萬
無邊帽	1萬~2萬
聖職之帽	2萬5~4萬
寶石頭盔	3萬~5萬
后冠	900萬~1000萬
皇冠	900萬~1000萬
鹿角頭飾	10萬~20萬
普隆德拉軍帽	300萬~400萬
羽毛帽	250萬~270萬
首領冠冕	5000萬~1.5億
魔法帽	400萬~600萬
防風皮革眼鏡	3萬~7萬
海盜船長帽	1800萬~2000萬
黃金帽	200萬~300萬
山羊頭盔	5000萬~1.5億
神聖之帽	50萬~60萬
殭屍帽	65萬~70萬
獸人頭盔	60萬~65萬
金屬頭盔	3萬~4萬

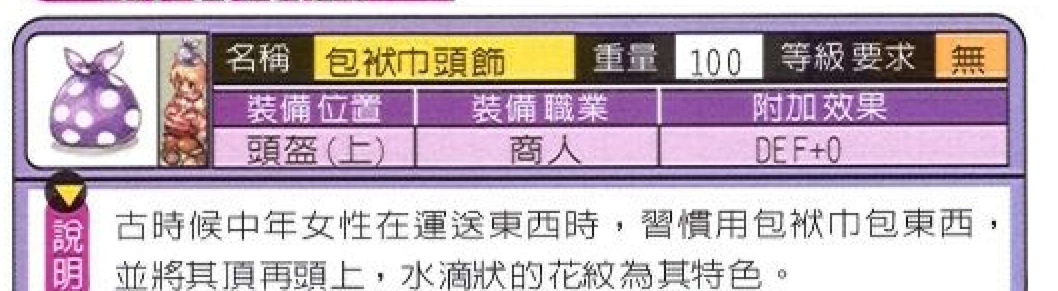
頭飾

名稱	價格
尖角髮圈	600萬~800萬
骨製頭盔	3000萬~4000萬
太陽眼鏡	3000~5000
泳鏡	3000~3500
眼鏡	3000~4000
單眼眼鏡	8000~1萬
眼罩	200萬~300萬
妖耳	1800萬~2000萬
蝴蝶面罩	6萬~12萬
小丑鼻子	1000~5000
時髦眼罩	9萬~10萬
獨眼龍眼罩	500~1000
望遠鏡	250萬~270萬
大眼睛眼鏡	30萬~35萬
防毒面具	20萬~32萬
旋轉眼鏡	1.5萬~2萬
哥布靈面具	20萬~25萬
頹廢眼鏡	3萬~5萬
迷你眼鏡	3萬~5萬
整人面具	50萬~70萬
高級太陽眼鏡	2萬~2萬3
劍士頭飾	55萬~70萬
舞會面具	50萬~52萬
鋼鐵面具	50萬~70萬
口罩	150~300
香菸	25萬~27萬
侍衛口罩	7萬~8萬
白鬍鬚	3500~5000
煙斗	700萬~800萬
花葉	180萬~200萬
草葉	180萬~200萬
金屬口罩	145萬~155萬

RO最新頭飾,武防具介紹

韓版RO在4月15日公佈了一個令人振奮、欣喜的消息，那就是其測試server－SaKray增加了許多全新的頭飾，其中包含了許多怪物造型的頭飾，可說是十分可愛啊^^，相信在這些頭飾增加之後，RO的紙娃娃系統也會更加豐富了^^，不過……不知何時新幹線才會移植過來台版RO中……汗，底下就是編輯部的無責任地暫時翻譯，來為大家搶先介紹這些新東東，而其正式名稱請耐心等候新幹線最新消息了。

新增頭飾

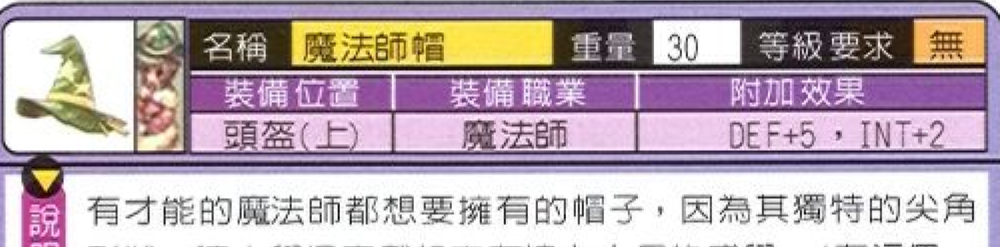


名稱	包袱巾頭飾	重量	100	等級要求	無
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	商人	DEF+0			

說明：古時候中年女性在運送東西時，習慣用包袱巾包東西，並將其頂再頭上，水滴狀的花紋為其特色。

名稱	妖道帽	重量	30	等級要求	無
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上中下)	全職皆可	DEF+5			

說明：怪物妖道所帶的帽子，其特色是上面的符咒是破到剩一半了。(剛好跟僵屍帽配一對^^)

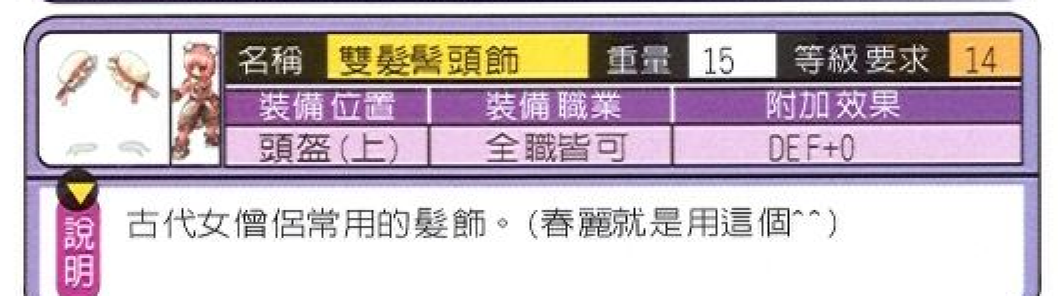


名稱	魔法師帽	重量	30	等級要求	無
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	魔法師	DEF+5，INT+2			

說明：有才能的魔法師都想要擁有的帽子，因為其獨特的尖角形狀，讓人覺得穿戴起來有精力十足的感覺。(有這個……似乎歐冠可以丟一旁了^^|||)

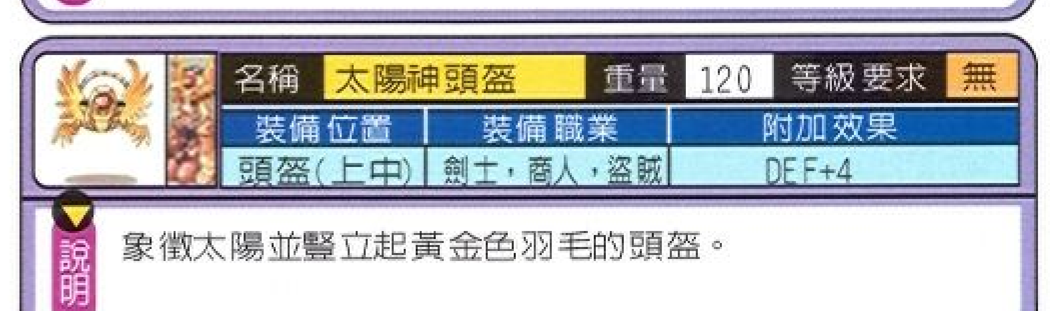
名稱	魔術師帽	重量	50	等級要求	50
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	全職皆可	DEF+3，AGI+1，DEX+1			

說明：看到這頂帽子，就會想到厲害的魔術師可以從當中拿出一隻兔子^^



名稱	雙髮髻頭飾	重量	15	等級要求	14
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	全職皆可	DEF+0			

說明：古代女僧侶常用的髮飾。(春麗就是用這個^^)

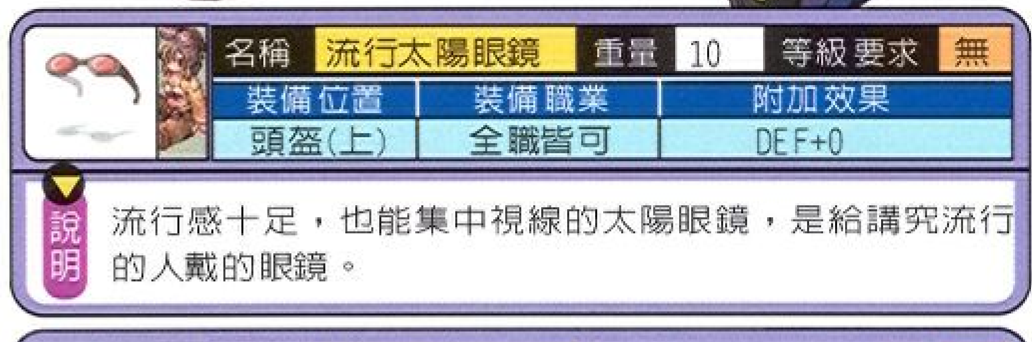


名稱	太陽神頭盔	重量	120	等級要求	無
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上中)	劍士，商人，盜賊	DEF+4			

說明：象徵太陽並豎立起黃金色羽毛的頭盔。

名稱	熊貓帽	重量	80	等級要求	40
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	全職皆可	DEF+3			

說明：非常可愛的熊貓帽，搭配竹葉真是絕配。



名稱	流行太陽眼鏡	重量	10	等級要求	無
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	全職皆可	DEF+0			

說明：流行感十足，也能集中視線的太陽眼鏡，是給講究流行的人戴的眼鏡。



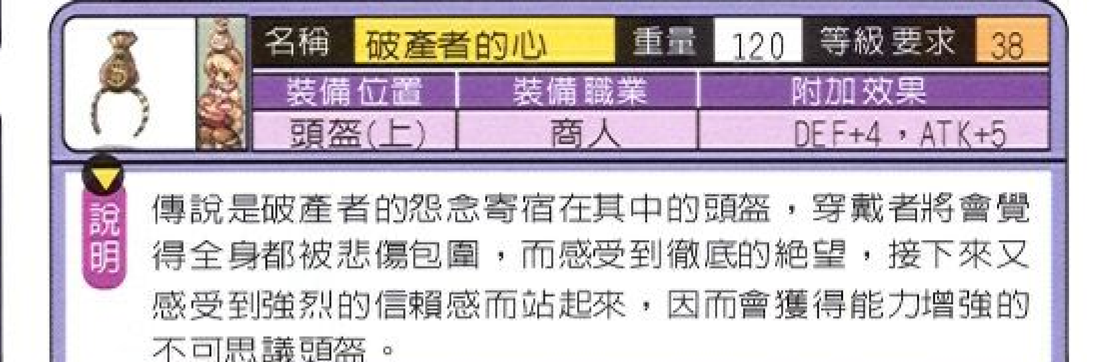
名稱	波利帽	重量	70	等級要求	38
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	全職皆可	DEF+2			

說明：模仿人氣怪物波利作出來的帽子。



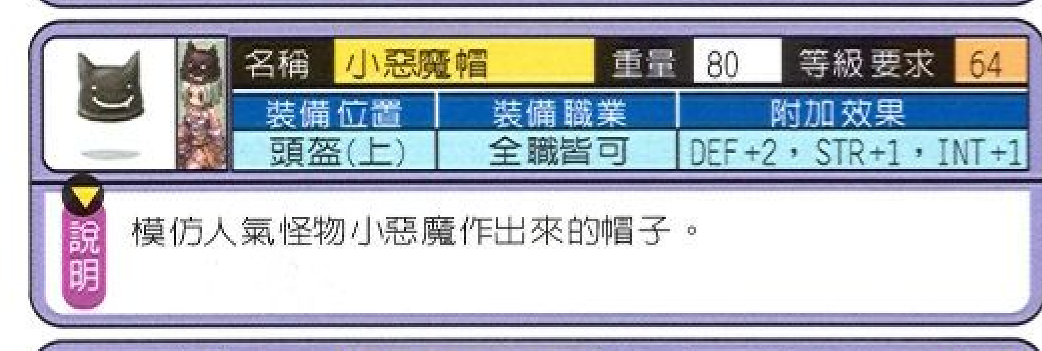
名稱	愛心髮夾	重量	10	等級要求	無
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	全職皆可	DEF+0			

說明：用簡單的心形形狀來表現的髮夾，戴起來很可愛。



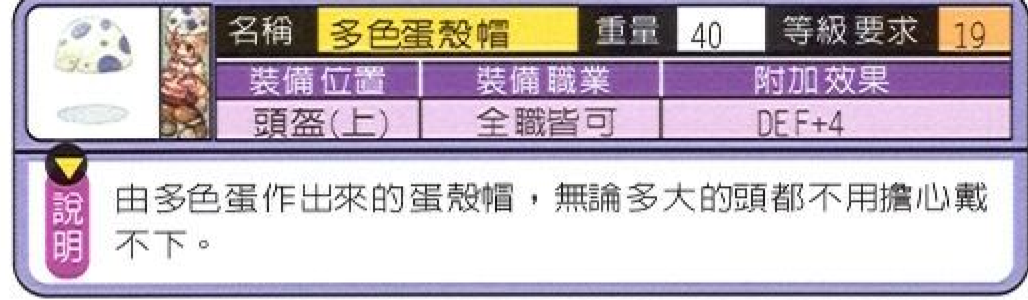
名稱	破產者的心	重量	120	等級要求	38
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	商人	DEF+4，ATK+5			

說明：傳說是破產者的怨念寄宿在其中的頭盔，穿戴者將會覺得全身都被悲傷包圍，而感受到徹底的絕望，接下來又感受到強烈的信賴感而站起來，因而會獲得能力增強的不可思議頭盔。



名稱	小惡魔帽	重量	80	等級要求	64
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	全職皆可	DEF+2，STR+1，INT+1			

說明：模仿人氣怪物小惡魔作出來的帽子。



名稱	多色蛋殼帽	重量	40	等級要求	19
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	全職皆可	DEF+4			

說明：由多色蛋作出來的蛋殼帽，無論多大的頭都不用擔心戴不下。



名稱	果皮帽	重量	15	等級要求	5
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	全職皆可	DEF+4			

說明：堅硬的果實對半切分而作出來的帽子。



名稱	歌劇幽靈假面	重量	20	等級要求	20
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(中)	全職皆可	DEF+1			

說明：歌劇裡面不幸的角色常戴的面具，讓人感覺到十分悲傷的感覺。(EVA當中的第3使徒似乎也是戴這個面具^^||)

名稱	廚師帽	重量	30	等級要求	50
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	初心者外全職	DEF+1，DEX+1			

說明：餐廳廚師常戴的帽子，通常戴這種帽子的廚師都擁有高超的廚藝。

名稱	十字架髮帶	重量	25	等級要求	10
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	全職皆可	DEF+1			

說明：頂上附有十字架造型的頭飾，重量十分輕。

名稱	蘑菇帽	重量	90	等級要求	20
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	全職皆可	DEF+3			

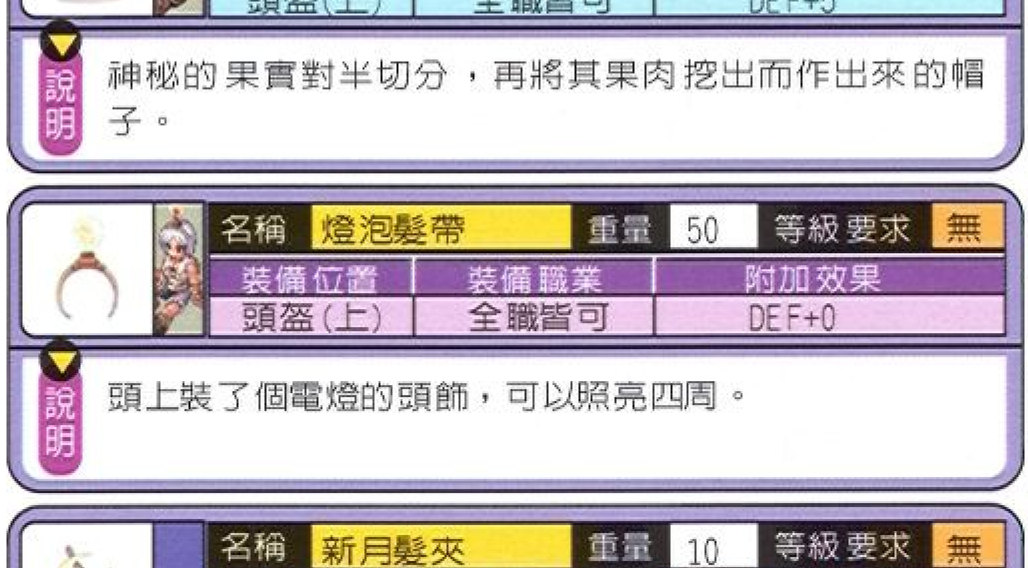
說明：模仿人氣怪物蘑菇的蕈傘作出來的帽子。

名稱	法老王帽	重量	300	等級要求	65
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上下)	劍士	DEF+5，STR+2			

說明：古埃及法老王戴過的帽子，有象徵太陽的意義。

名稱	神秘果皮帽	重量	30	等級要求	30
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	全職皆可	DEF+5			

說明：神秘的果實對半切分，再將其果肉挖出而作出來的帽子。



名稱	燈泡髮帶	重量	50	等級要求	無
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	全職皆可	DEF+0			

說明：頭上裝了個電燈的頭飾，可以照亮四周。



名稱	新月髮夾	重量	10	等級要求	無
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	全職皆可	DEF+0			

說明：用新月上弦月形狀來表現的髮夾。

名稱	蠟燭的光亮	重量	15	等級要求	無
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	全職皆可	DEF+5			

說明：會讓人頭頂感覺高熱的蠟燭頭飾。



名稱	天使頭盔	重量	160	等級要求	74
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	2轉專用	DEF+5，AGI+1，LUK+1，MDEF+3			

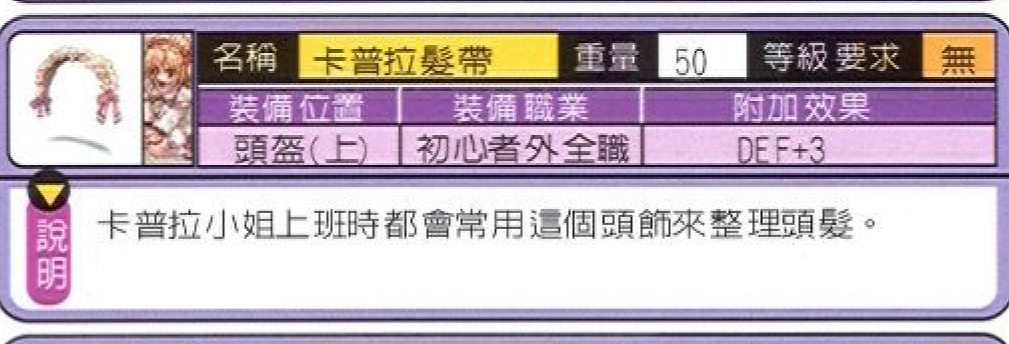
說明：高防禦力的新天使頭盔，疑似要收集天使的羽毛才能製作，製作者目前不知是要找誰。

名稱	青色纏頭巾	重量	15	等級要求	無
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(下)	全職皆可	DEF+1			

說明：青色傾斜包紮的纏頭巾，看來頗引人側目。

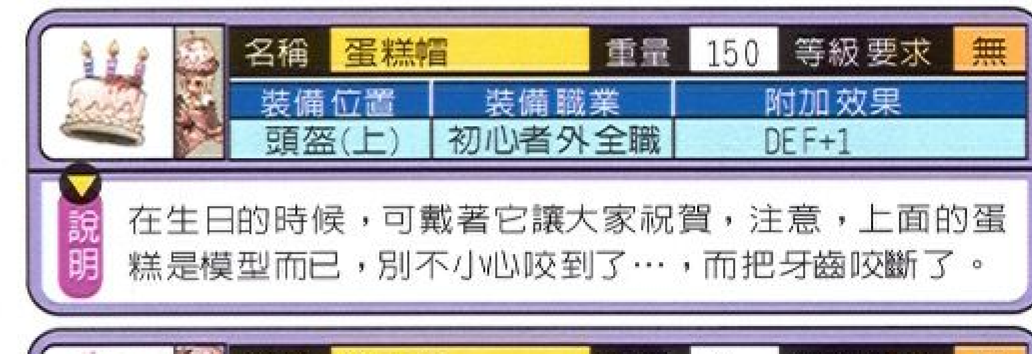
名稱	直條紋纏頭巾	重量	15	等級要求	無
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	全職皆可	DEF+1			

說明：看來十分爽快順眼的纏頭巾。



名稱	卡普拉髮帶	重量	50	等級要求	無
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	初心者外全職	DEF+3			

說明：卡普拉小姐上班時都會常用這個頭飾來整理頭髮。



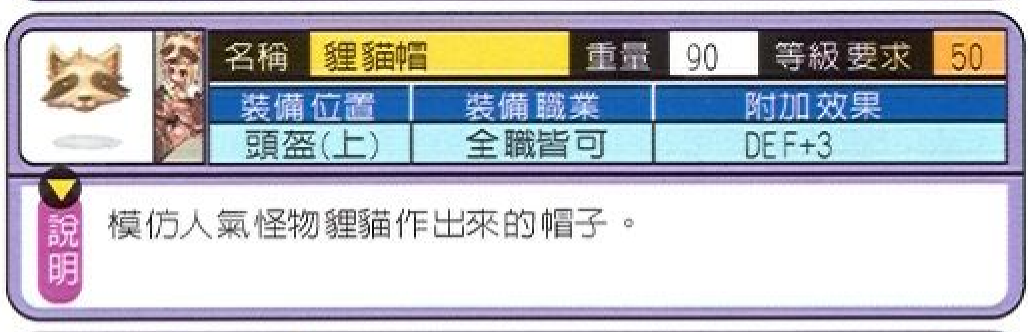
名稱	蛋糕帽	重量	150	等級要求	無
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	初心者外全職	DEF+1			

說明：在生日的時候，可戴著它讓大家祝賀，注意，上面的蛋糕是模型而已，別不小心咬到了…，而把牙齒咬斷了。



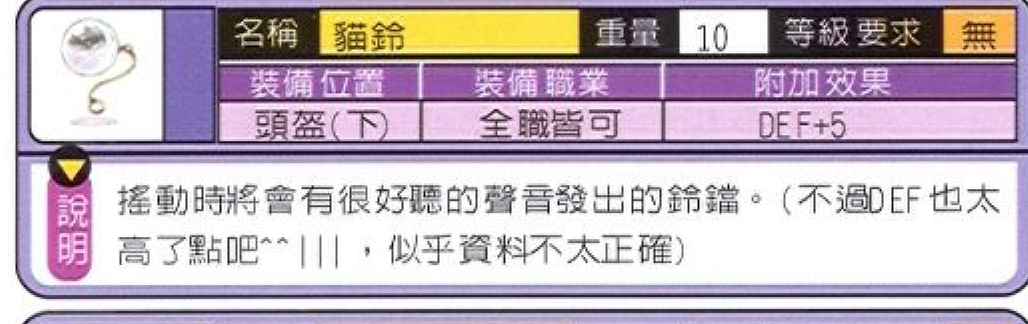
名稱	淑女帽	重量	80	等級要求	無
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	全職皆可	DEF+1			

說明：蠻適合在充滿陽光的大自然中穿戴，可以檔掉不少惱人的陽光，不過雨天就不合適了。



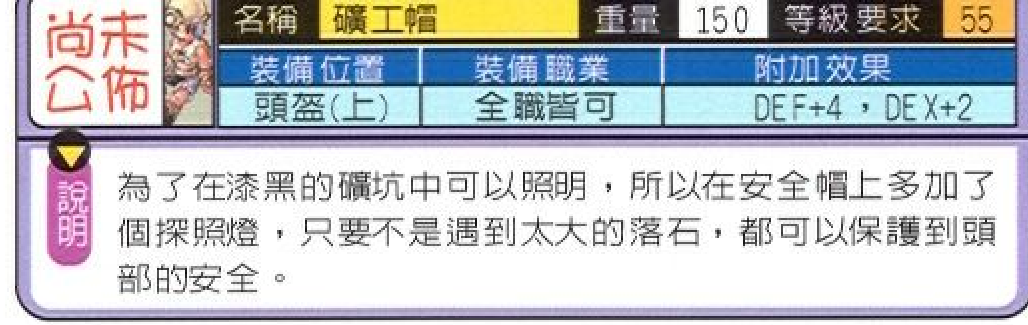
名稱	貍貓帽	重量	90	等級要求	50
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	全職皆可	DEF+3			

說明：模仿人氣怪物貍貓作出來的帽子。



名稱	貓鈴	重量	10	等級要求	無
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(下)	全職皆可	DEF+5			

說明：搖動時將會有很好聽的聲音發出的鈴鐺。(不過DEF也太高了點吧^^|||，似乎資料不太正確)



名稱	礦工帽	重量	150	等級要求	55
裝備位置	裝備職業	附加效果			
頭盔(上)	全職皆可	DEF+4，DEX+2			

說明：為了在漆黑的礦坑中可以照明，所以在安全帽上多加了個探照燈，只要不是遇到太大的落石，都可以保護到頭部的安全。

新增武器

名稱	透明之劍	武器類型	劍	攻擊力	104	重量	220
武器等級	3	裝備職業			附加效果		
等級要求	68	初心者，劍士，商人，盜賊					

說明：是把透明美麗的劍，不知為何拿這把劍殺敵時，會覺得有美感產生。



名稱	大地女神之劍	武器類型	劍	攻擊力	115	重量	250
武器等級	3	裝備職業			附加效果		
等級要求	74	初心者，劍士，商人，盜賊			增加打到礦石的機率		

說明：受到大地女神加持過的一把寶劍。

名稱	殺魚刀	武器類型	劍	攻擊力	75	重量	140
武器等級	3	裝備職業			附加效果		
等級要求	48	初心者，劍士，商人，盜賊			帶有風屬性		

說明：為了方便切割魚肉，所以刀刃頗為長，魚貝類生物看到這把刀都會臉色發青吧。

名稱	金錢短劍	武器類型	短劍	攻擊力	64	重量	120
武器等級	3	裝備職業			附加效果		
等級要求	40	服事之外所有職業					

說明：拿了這把短劍，將會有身為有錢人的感覺。



名稱	紫光短劍	武器類型	短劍	攻擊力	64	重量	80
武器等級	3	裝備職業			附加效果		
等級要求	65	服事之外所有職業			帶有強烈毒性		

說明：閃著紫色神秘光芒的短劍，讓人看了就覺得恐怖。

名稱	雷神之錘	武器類型	鈍器	攻擊力	250	重量	600
武器等級	4	裝備職業			附加效果		
等級要求	98	初心者，劍士，商人，服事			DEX+40，STR+15，無限攻擊加速		

說明：傳說中雷神thor所使用的巨大鐵鎚，將含有電擊屬性在。

名稱	戰神之斧	武器類型	斧	攻擊力	160	重量	420
武器等級	3	裝備職業			附加效果		
等級要求	76	鐵匠					

說明：在戰場上揮動一定會殺得血流成河，是把讓人看了就怕的巨大斧頭。

名稱	鐮刀之槍	武器類型	槍	攻擊力	160	重量	380
武器等級	3	裝備職業			附加效果		
等級要求	71	騎士					

說明：是把大型並結合鐮刀與槍的刀鋒之槍，是把極具特色的槍。



名稱	魔法增幅杖	武器類型	雙手杖	攻擊力	25	重量	140
武器等級	3	裝備職業			附加效果		
等級要求	73	魔法師			INT+5，MATK+20%		

說明：因為有雙手持杖而防禦低落的缺點，而換取大量魔法增幅的杖。



名稱	大魔法師之杖	武器類型	雙手杖	攻擊力	120	重量	240
武器等級	3	裝備職業			附加效果		
等級要求	90	魔法師			INT+6，MATK+30%		

說明：偉大魔法師親自製作的魔杖，具有強大的魔法威力。



名稱	高爾夫球桿	武器類型	鈍器	攻擊力	155	重量	300
武器等級	3	裝備職業			附加效果		
等級要求	78	祭師					

說明：是運動競技時所使用的工具，其桿頭部分是由高純度的碳鋼製成，所以具有極大的殺傷力。



名稱	公主短劍	武器類型	短劍	攻擊力	84	重量	40
武器等級	4	裝備職業			附加效果		
等級要求	1	服事之外所有職業					

說明：古代公主隨身攜帶使用的美麗短劍，通常是為了防身之用，上面都有其美麗的家紋。(家紋是日本將軍所擁有的logo，每位將軍的家紋都不一樣)



名稱	扳手	武器類型	鈍器	攻擊力	115	重量	250
武器等級	3	裝備職業			附加效果		
等級要求	55	服事			讓受攻擊的對象隨機得到黑暗、中毒、或冰凍的效果		

說明：由高純度的碳鋼所製成的，因為其簡單的構造而讓人十分好使用。

新增防具



名稱	天使之靴	防具種類	靴	要求等級	95	重量	350
附加效果	DEF+0，MHP/MSP10%增加，SP回復速率增加10%，MDEF+10						

說明：傳說為odin曾經穿過的鞋子，所以內含很強的能力雷神之腰帶。

尚未公佈

名稱	雷神之腰帶	防具種類	裝飾品	要求等級	90	重量	800
附加效果	DEF+2，STR+40						

說明：雷神專用的腰帶，腰力不好的冒險者可要小心腰折斷。



名稱	女神項鍊	防具種類	裝飾品	要求等級	95	重量	150
附加效果	STR+3，AGI+3，INT+3，VIT+3，MDEF+5						

說明：女神曾經穿戴過的項鍊，提供了其信仰者十分強的能力。



仙境怪物總體檢

網址：http://ragnarokonline.24cc.com/

截至目前，仙境裡頭多樣的怪物總是讓人又愛又恨，就連阿雷斯我的小嫩刺也都是到處”趴趴走”，到底這些怪的能力為何呢？屬性又是什麼？會掉落哪些道具？這邊就與知名的《仙境傳說》網站「Reesion’s RO 仙境傳說」合作，一舉公開這些資料！

1 波利

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
50	2	1	7-10	1-1	1-2	7	2

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

出現區域：世界地圖10 14 17 20 23 26 27 28 29 31 34 35 36 44 57 58 70 75 76

等級 1 ｜ 體型 中 ｜ 屬性 水1 ｜ 種族 植物

▶ 卡片：盔甲-Luk+1

掉落道具



2 聖誕波利

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
69	4	5	12-16	1-3	1-36	15	16

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	75	75	75	75	0	125	100	75	75

出現區域：世界各地，12月才會出現

等級 1 ｜ 體型 中 ｜ 屬性 聖1 ｜ 種族 植物

▶ 卡片：武器-暗屬性怪物追加20%攻擊力

掉落道具

4 蛹

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
450	2	4	0	0-1	0-1	3	2

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

出現區域：世界地圖29 31 58 69 71 76 普隆德拉迷宮1F

等級 2 ｜ 體型 小 ｜ 屬性 地1 ｜ 種族 昆蟲

▶ 卡片：盔甲-MHP+50

掉落道具

6 大嘴鳥蛋

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
300	4	4	0	0-1	0-1	4	4

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

出現區域：世界地圖 42 43 48 50 53 56

等級 3 ｜ 體型 小 ｜ 屬性 水1 ｜ 種族 無

▶ 卡片：武器-無形屬性怪物追加25%攻擊力

掉落道具

8 小雞

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
80	4	3	9-12	1-3	1-3	13	6

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	25	150	—	50	—	—	—	—	—

出現區域：世界地圖42 43 47 48 49 50 53 54 56 65 66

等級 3 ｜ 體型 小 ｜ 屬性 火1 ｜ 種族 動物

▶ 卡片：盔甲-STR+1

掉落道具

10 蒼蠅

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
75	5	4	10-13	1-4	1-4	16	14

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

出現區域：世界地圖3 10 11 17 21 36 42 46 47 48 49 65 66 72

等級 4 ｜ 體型 小 ｜ 屬性 無3 ｜ 種族 無

▶ 卡片：鞋子-AGI+1

掉落道具

3 綠棉蟲

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
63	3	2	8-11	1-4	1-2	9	4

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

出現區域：世界地圖4 10 17 20 23 24 28 29 31 35 36 58 69 70 71 76 普隆德拉迷宮1F

等級 2 ｜ 體型 小 ｜ 屬性 地1 ｜ 種族 昆蟲

▶ 卡片：武器-VIT+1

掉落道具

5 瘋兔

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
60	6	2	9-12	1-3	1-13	11	6

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

出現區域：世界地圖12 20 23 24 29 31 35 36 41 57 58 70 71 76 普隆德拉迷宮 1F

等級 3 ｜ 體型 小 ｜ 屬性 無3 ｜ 種族 動物

▶ 卡片：武器-LUK+1

掉落道具

7 土波利

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
55	4	3	10-13	1-3	1-3	15	6

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	25	150	—	50	—	—	—	—	—

出現區域：世界地圖43 44 46 47 48 49 65 66 72 73

等級 3 ｜ 體型 小 ｜ 屬性 火1 ｜ 種族 植物

▶ 卡片：武器-DEX+1

掉落道具

9 蛋殼小雞

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
75	5	4	8-11	1-3	1-3	15	4

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	25	150	—	50	—	—	—	—	—

出現區域：世界地圖42 43 47 48 49 50 53 54 56 65 66

等級 4 ｜ 體型 小 ｜ 屬性 火1 ｜ 種族 動物

▶ 卡片：盔甲-VIT+1

掉落道具

11 盜蟲卵

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
60	8	4	0	1-4	1-2	18	10

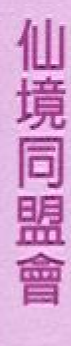
影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	—	—	—	—	—	—	—	50	—

出現區域：世界地圖24 31 下水道1F 2F 3F 4F

等級 4 ｜ 體型 小 ｜ 屬性 無3 ｜ 種族 無

▶ 卡片：盾-MHP+30

掉落道具



仙境同盟會

仙境怪物總體檢

12 樹精

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
100	5	4	9-12	1-8	1-4	13	8

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 4 體型 大
屬性 無3 種族 動物

出現區域：世界地圖10 41 57 58 62 70 71 76

▶ 卡片：頭盔-MSP+30

掉落道具

13 螞蟻蛋

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
300	5	4	0	1	1	5	5

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	—	—	—	—	—	—	—	0	—

等級 4 體型 小
屬性 無3 種族 無

出現區域：世界地圖15 65 66 67
蟻地獄1F 2F

▶ 卡片：盾-MHP+5%

掉落道具

14 禿鷹

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
90	6	5	11-14	1-5	1-5	18	18

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	50	25	150	—	—	—	—	—	—

等級 5 體型 中
屬性 風1 種族 動物

出現區域：世界地圖42 43 47 48 49 50 53 54 56

▶ 卡片：斗篷-迴避率+5

掉落道具

15 羅達蛙

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
130	6	5	11-14	1-5	1-7	15	10

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

等級 5 體型 中
屬性 水1 種族 水生

出現區域：世界地圖10 17 29 31 35 36 57 76

▶ 卡片：盔甲-MHP+100

掉落道具

16 盜蟲

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
130	17	5	18-24	1-6	1-6	17	12

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	—	—	—	—	125	0	0	75	50

等級 6 體型 小
屬性 暗1 種族 昆蟲

出現區域：世界地圖 31 70
下水道1F 2F 3F 4F

▶ 卡片：盔甲-AGI+1

掉落道具

17 小野豬

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
175	14	12	20-25	1-14	1-7	19	14

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

等級 7 體型 小
屬性 地1 種族 動物

出現區域：世界地圖9 40 41 50
普隆德拉迷宮3F

▶ 卡片：武器-攻擊時有5%的機會使敵人昏厥

掉落道具

18 吸血蝙蝠

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
150	26	14	23-29	1-8	1-4	36	20

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	75	75	75	150	-25	0	0	20	25

等級 8 體型 小
屬性 暗1 種族 動物

出現區域：下水道1F 2F 炭坑1F 斯芬克司迷宮1F 2F 斐揚迷宮F1 F2 F3 獸人洞窟F1 F2 金字塔F1 蟻地獄1F

▶ 卡片：武器-攻擊時有5%的機會使敵人失明

掉落道具

19 蜂兵

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
175	17	14	22-27	1-8	1-8	25	28

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	—	50	25	150	—	—	—	—	—

等級 8 體型 小
屬性 風1 種族 昆蟲

出現區域：世界地圖2 3 7 20 26 27 28

▶ 卡片：武器-STR+1

掉落道具

20 沙漠幼狼

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
160	20	16	30-36	1-9	1-9	30	18

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	25	150	—	50	—	—	—	—	—

等級 9 體型 小
屬性 火1 種族 動物

出現區域：世界地圖42 47 54 55 68

▶ 卡片：盔甲-INT+1

掉落道具

21 搖滾蚱蜢

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
200	20	16	24-29	1-18	1-9	23	18

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 9 體型 中
屬性 地1 種族 昆蟲

出現區域：世界地圖9 15 21 28 35
普隆德拉迷宮1F 3F

▶ 卡片：盔甲-DEX+1

掉落道具

22 魔菇

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
320	20	16	24-29	1-9	1-12	23	18

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

等級 9 體型 中
屬性 水1 種族 植物

出現區域：世界地圖75 76
斐揚洞窟1F 下水道1F 2F 金字塔1F

▶ 卡片：飾品-VIT+2

掉落道具

23 漂浮蟲

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
340	23	48	26-31	1-10	1-13	25	20

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	0	-25	200	—	—	—	50	50	50

等級 10 體型 小
屬性 水3 種族 水生

出現區域：下水道2F 3F
伊斯魯得島迷宮1F 2F
沉沒船1F

▶ 卡片：武器-攻擊時有5%的機會使敵人睡眠

掉落道具



24 大盜蟲

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
170	35	18	33-40	11-10	1-5	33	25

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	125	0	0	75	50

等級 10　體型 中
屬性 暗1　種族 昆蟲
▶ 卡片：武器-AGI+1

出現區域：11 21 23
地下水道 2F 3F 4F

掉落道具

25 邪惡老公公

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
10	5	6	15-20	1	1	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

等級 10　體型 中
屬性 無1　種族 植物
▶ 卡片：-

出現區域：世界各地，12月才會出現

掉落道具

26 白鼠

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
270	57	28	34-45	1-11	1-6	35	31

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	125	0	0	75	50

等級 11　體型 小
屬性 暗1　種族 動物
▶ 卡片：飾品-STR+2

出現區域：地下水道1F 2F
炭坑1F

掉落道具

27 庫克雷

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
570	38	28	28-37	1-11	1-14	22	27

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

等級 11　體型 小
屬性 水1　種族 水生
▶ 卡片：飾品-AGI+2

出現區域：伊斯魯得島迷宮1F 2F
沉沒船1F 2F

掉落道具

28 狼

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
375	45	32	37-46	1-24	1-12	42	24

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	150	—	50	—	—	—	—	—	—	—

等級 12　體型 中
屬性 地1　種族 動物
▶ 卡片：武器-ATK+5

出現區域：世界地圖 21 48 69 70
普隆德拉迷宮1F 3F

掉落道具

29 曼陀蘿魔花

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
370	45	32	26-35	1-24	1-12	48	24

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—		—	0	0	—	—	50	50	50

等級 12　體型 中
屬性 地3　種族 植物
▶ 卡片：武器-風屬性怪物追加20%攻擊力

出現區域：世界地圖3 23
斐揚洞窟 4F 5F

掉落道具

30 蝸牛

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
430	52	36	39-46	1-13	1-17	31	26

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

等級 13　體型 大
屬性 水1　種族 昆蟲
▶ 卡片：盾-DEF+2

出現區域：世界地圖2 11 26

掉落道具

31 大嘴鳥

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
510	85	36	35-46	1-13	1-13	40	26

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	150	—	50	—	—	—	—	—

等級 13　體型 大
屬性 火1　種族 動物
▶ 卡片：盔甲-MHP+150

出現區域：世界地圖49 53 56

掉落道具

32 波波利

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
330	74	40	59-72	1-14	1-14	33	28

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	—	50	50	—	0

等級 14　體型 中
屬性 毒1　種族 植物
▶ 卡片：飾品-可以使用[解毒]技能

出現區域：世界地圖2 5 6 8 12 16 24 33 34 39
40 41 44 62 下水道3F 普隆德拉迷
宮1F 3F 金字塔1F 2F 沉沒船1F

掉落道具

33 森靈

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
413	59	40	42-51	1-28	1-14	60	48

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 14　體型 中
屬性 地1　種族 植物
▶ 卡片：飾品-DEX+2

出現區域：世界地圖69 71

掉落道具

34 海葵

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
660	59	40	22-28	1-14	1-18	54	28

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	0	200	—	—	—	75	75	75

等級 14　體型 小
屬性 水2　種族 植物
▶ 卡片：武器-人型怪物追加20%攻擊力

出現區域：地下水道3F
伊斯魯得島迷宮1F 2F 3F 4F
沉沒船1F 2F

掉落道具

35 冰波利

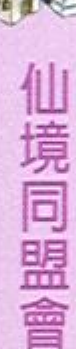
HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
720	64	44	67-79	10	6	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

等級 15　體型 中
屬性 水1　種族 植物
▶ 卡片：盔甲-LuK+1

出現區域：聖誕村外冰原玩具工廠 1F

掉落道具



36 腐屍

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
518	50	36	67-79	1-7	-	30	23

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	125	—	—	—	200	-25	0	—	0

等級 15 體型 大
屬性 不死 種族 不死

▶ 卡片：鞋子-HP 恢復速度+25%

出現區域：斐揚迷宮1F
古城監獄2F

掉落道具

37 青蛇

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
420	66	44	46-55	1-15	1-15	50	30

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

等級 15 體型 中
屬性 地1 種族 動物

▶ 卡片：武器-攻擊時有5%的機會使敵人中毒

出現區域：世界地圖 56 57
斯芬克司迷宮1F普隆德拉迷宮1F 3F
斐揚迷宮 1F

掉落道具

38 摩卡

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
532	66	44	43-52	1-30	1-15	35	30

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 15 體型 中
屬性 水1 種族 植物

▶ 卡片：飾品-HP 恢復速度+10%

出現區域：世界地圖 17 47 54

掉落道具

39 克瑞米

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
561	96	64	53-64	1-16	1-24	32	56

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	—	50	25	150	—	—	—	—	—

等級 16 體型 中
屬性 風1 種族 昆蟲

▶ 卡片：飾品－瞬間移動Lv1

出現區域：世界地圖3 4 5 8 16 20 24 28 35 41
普隆德拉迷宮1F 3F

掉落道具

40 瓢蟲

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
561	96	64	53-64	1-16	1-16	46	56

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	—	50	25	150	—	—	—	—	—

等級 16 體型 小
屬性 風1 種族 昆蟲

▶ 卡片：頭盔－抗沉默+20%

出現區域：世界地圖8 13 15 16 21 57 69
普隆德拉迷宮1F 3F

掉落道具

41 綠蒼蠅

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
583	109	71	54-65	1-17	1-17	40	57

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	—	50	25	150	—	—	—	—	—

等級 16 體型 中
屬性 水1 種族 植物

▶ 卡片：盔甲-DEF+2 風屬性抗性+5%

出現區域：世界地圖48 72
普隆德拉迷宮 1F 3F

掉落道具

42 松鼠

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
792	109	71	56-57	1-34	1-17	41	34

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 17 體型 小
屬性 地1 種族 動物

▶ 卡片：頭盔－抗睡眠+50%

出現區域：世界地圖11 12 33 34 39 40
普隆德拉迷宮1F 3F

掉落道具

43 兵蟻A

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
674	109	71	60-71	1-34	1-17	43	34

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 17 體型 小
屬性 地1 種族 昆蟲

▶ 卡片：武器-ATK+10

出現區域：世界地圖 15 65 66 67 73
蟻地獄1F 2F
礦坑 1F

掉落道具

44 兵蟻B

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
756	122	78	67-75	1-36	1-18	45	36

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 18 體型 小
屬性 地1 種族 昆蟲

▶ 卡片：武器-ATK+10

出現區域：世界地圖15 65 66 67 73
蟻地獄1F 2F
礦坑 1F

掉落道具

45 狸貓

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
572	122	78	61-72	1-36	1-18	44	36

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 18 體型 小
屬性 地1 種族 動物

▶ 卡片：飾品-隱蔽Lv1

出現區域：世界地圖 5 33 34 39 62
普隆德拉迷宮1F 3F
斐揚迷宮 2F礦坑 1F

掉落道具

46 鍬形蟲

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
646	122	78	63-74	1-28	1-18	65	36

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 18 體型 中
屬性 地1 種族 昆蟲

▶ 卡片：盾－弓箭的攻擊傷害-50%

出現區域：世界地圖12 13 15 33 34 62
普隆德拉迷宮1F 3F

掉落道具

47 土撥鼠

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
990	123	78	48-59	1-36	1-18	33	36

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 18 體型 小
屬性 地2 種族 動物

▶ 卡片：頭盔－抗失明+20%

出現區域：普隆德拉迷宮1F 3F
炭坑1F 2F
斐揚迷宮 2F

掉落道具



48 毒蘑菇

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
627	169	85	89-101	1-19	1-19	43	38

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	—	50	50	—	0

等級 19　體型 中
屬性 毒3　種族 植物

出現區域：世界地圖 59 62 75／吉芬洞窟1F 2F　沉沒船1F 2F／古城外圍

▶ 卡片：飾品-施毒Lv1

掉落道具

49 螃蟹

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
924	135	85	74-85	1-19	1-24	55	38

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

等級 19　體型 小
屬性 水1　種族 水生

出現區域：伊斯魯得島迷宮1F 2F

▶ 卡片：武器-對火屬性敵人攻擊+25%

掉落道具

50 兵蟻C

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
784	135	85	68-79	1-30	1-19	62	38

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 19　體型 小
屬性 地1　種族 昆蟲

出現區域：世界地圖 15 65 66 67 73／蟻地獄1F 2F／礦坑 1F

▶ 卡片：武器-ATK+10

掉落道具

51 綠盜蟲

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
627	203	85	76-88	1-19	1-10	55	49

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	125	0	0	75	50

等級 19　體型 中
屬性 暗1　種族 昆蟲

出現區域：下水道 4F

▶ 卡片：鞋子-AGI+2

掉落道具

52 溜溜猴

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
784	135	85	71-82	1-30	1-19	51	43

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 19　體型 小
屬性 地1　種族 動物

出現區域：世界地圖 24 13／普隆德拉迷宮1F 3F

▶ 卡片：飾品-完全迴避+5、AGI+1

掉落道具

53 黑蟻

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
885	148	92	69-80	1-40	1-20	60	40

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 20　體型 中
屬性 地1　種族 昆蟲

出現區域：蟻地獄1F 2F

▶ 卡片：治癒術Lv1

掉落道具

54 長老樹精

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
708	148	92	74-86	1-20	1-20	58	40

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	0	175	—	25	—	—	75	75	75

等級 20　體型 中
屬性 火2　種族 植物

出現區域：世界地圖 41 62 63

▶ 卡片：頭盔-INT+2

掉落道具

55 甜餅人

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1900	1257	774	150-200	-	-	-	-

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	150	—	—	50	50	—

等級 20　體型 小
屬性 聖2　種族 人型

出現區域：玩具工廠1F 2F

▶ 卡片：-

掉落道具

56 獵蠅

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
996	198	127	100-122	1-21	1-21	59	74

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	50	25	150	—	—	—	—	—

等級 21　體型 小
屬性 風2　種族 昆蟲

出現區域：世界地圖4 5 69／吉芬迷宮1F 2F／普隆德拉迷宮1F 3F

▶ 卡片：披風-風屬性傷害-50%

掉落道具

57 水母

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1932	198	127	100-122	1-21	1-27	57	42

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	—	200	—	—	—	75	75	75

等級 21　體型 小
屬性 水2　種族 水生

出現區域：伊斯魯得島迷宮1F 2F

▶ 卡片：武器-攻擊時有5%的機率使敵人凍結

掉落道具

58 重金屬蚱蜢

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
996	219	138	131-156	1-22	1-22	71	44

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	150	—	50	—	—	—	—	—

等級 22　體型 中
屬性 火1　種族 昆蟲

出現區域：世界地圖 2 55 68 74

▶ 卡片：武器-攻擊時有5%的機率使敵人沉默

掉落道具

59 突變蛙

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1992	219	138	105-127	1-22	1-28	56	44

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	0	200	—	—	—	75	75	75

等級 22　體型 中
屬性 水2　種族 水生

出現區域：世界地圖 27／伊斯魯得島迷宮2F 3F／沉沒船2F

▶ 卡片：盾-人型怪物傷害-50%

掉落道具



60 刺錘哥布靈

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1992	219	138	105-127	1-22	1-28	54	44

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

- 出現區域：世界地圖34 39
- 等級 22　體型 中
- 屬性 水1　種族 人型
- 卡片：武器-動物系怪物攻擊傷害+20%
- 掉落道具

61 榔頭哥布靈

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1282	240	149	109-131	1-46	1-23	58	46

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

- 出現區域：世界地圖34 39
- 等級 23　體型 中
- 屬性 地1　種族 人型
- 卡片：武器-動物系怪物攻擊傷害+20%
- 掉落道具

62 毒蛇

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1026	300	149	164-197	1-23	1-23	59	46

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	—	50	50	—	0

- 出現區域：世界地圖 72／人面獅身 1F 2F 3F
- 等級 23　體型 中
- 屬性 毒1　種族 動物
- 卡片：武器-毒屬性怪物攻擊傷害+20%
- 掉落道具

63 傑洛米

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1026	240	149	137-165	1-23	1-23	65	46

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	150	—	50	—	—	—	—	—

- 出現區域：斯芬克司迷宮1F 2F
- 等級 23　體型 中
- 屬性 火1　種族 人型
- 卡片：飾品-DEX+3
- 掉落道具

64 刺蝟

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1282	240	149	109-131	1-46	1-23	61	46

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

- 出現區域：世界地圖5／普隆德拉迷宮1F 3F
- 等級 23　體型 小
- 屬性 地1　種族 動物
- 卡片：武器-昆蟲系怪物攻擊傷害+20%
- 掉落道具

65 卡那多斯

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1620	240	149	109-131	1-23	1-29	58	46

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

- 出現區域：伊斯魯得島迷宮 2F 3F
- 等級 23　體型 小
- 屬性 水1　種族 水生
- 卡片：盔甲-永遠不會被破壞
- 掉落道具

66 轉轉蛋

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
792	196	200	115-135	1-24	1-24	56	60

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	25	—	—	—	—	—	—	—	150	0

- 出現區域：世界地圖59 60 62 63／斐楊迷宮2F
- 等級 24　體型 中
- 屬性 念2　種族 無
- 卡片：鞋子-SP恢復力+15%
- 掉落道具

67 蠍子

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1056	261	160	143-171	1-24	1-24	76	48

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	150	—	50	—	—	—	—	—

- 出現區域：世界地圖 55／金字塔地下2F
- 等級 24　體型 小
- 屬性 火1　種族 昆蟲
- 卡片：武器-植物系怪物攻擊傷害+20%
- 掉落道具

68 紅蝙蝠

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1056	392	160	74-87	1-24	1-12	102	60

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	125	0	0	75	50

- 出現區域：碳坑1F 2F／金字塔2F／人面獅身1F 2F 3F
- 等級 24　體型 小
- 屬性 暗1　種族 動物
- 卡片：武器-水屬性怪物攻擊傷害+20%
- 掉落道具

69 不死魚

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1584	196	120	171-207	1-24	0	50	36

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	125	—	—	—	200	-25	0	—	0

- 出現區域：沉沒船2F
- 等級 24　體型 中
- 屬性 不死1　種族 不死
- 卡片：盾-抗凍結-50%
- 掉落道具

70 獸人腐屍

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1584	196	120	171-204	1-24	0	48	36

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	125	—	—	—	200	-25	0	—	0

- 出現區域：獸人洞窟1F
- 等級 24　體型 中
- 屬性 不死1　種族 不死
- 卡片：披風-不死系敵人傷害-50%
- 掉落道具

71 獸人戰士

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1420	261	160	114-136	1-48	1-24	58	48

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	150	—	50	—	—	—	—	—

- 出現區域：世界地圖32 33 34
- 等級 24　體型 中
- 屬性 地1　種族 人型
- 卡片：盾-動物系敵人傷害-50%
- 掉落道具



72 大斧哥布靈

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1056	327	160	171-207	1-24	1-24	48	48

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	—	50	50	—	0

等級 24　體型 中
屬性 毒1　種族 人型
出現區域：世界地圖34 39
▶ 卡片：武器-動物型怪物攻擊傷害+25%
掉落道具：

73 鏈鎚哥布靈

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1056	261	160	78-90	1-66	1-24	90	48

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	150	—	50	—	—	—	—	—

等級 24　體型 中
屬性 火1　種族 人型
出現區域：世界地圖34 39
▶ 卡片：武器-動物系怪物攻擊傷害+20%
掉落道具：

74 刺刀哥布靈

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1176	282	171	118-140	1-25	1-25	63	88

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	50	25	150	—	—	—	—	—	—

等級 25　體型 中
屬性 風1　種族 人型
出現區域：世界地圖34 39
▶ 卡片：武器-動物系怪物攻擊傷害+20%
掉落道具：

75 聖誕哥布靈

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1000	282	171	100-130	1-25	1-25	63	88

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	75	75	75	75	0	125	—	75	75

等級 25　體型 中
屬性 聖1　種族 人型
出現區域：世界地圖34 39
玩具工廠1F 2F
(12月份才會出現)
▶ 卡片：武器-動物系怪物攻擊傷害+20%
掉落道具：

76 艾斯蜘蛛

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1176	353	171	178-211	1-25	1-25	58	50

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	—	50	50	—	0

等級 25　體型 大
屬性 毒1　種族 昆蟲
出現區域：世界地圖6 14
吉芬洞窟2F 3F
普隆德拉迷宮1F 3F
▶ 卡片：頭盔-抗石化+50%
掉落道具：

77 邪骸海盜

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1756	212	129	178-211	1-25	0	50	38

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	125	—	—	—	200	-25	0	—	0

等級 25　體型 中
屬性 不死1　種族 不死
出現區域：沉沒船
▶ 卡片：飾品-殺價Lv1
掉落道具：

78 大腳熊

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1471	282	171	236-258	1-50	1-25	45	50

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 25　體型 大
屬性 地1　種族 動物
出現區域：世界地圖 5 6 59 60 62 63
普隆德拉迷宮1F 3F
▶ 卡片：盾-昆蟲系敵人傷害-50%
掉落道具：

79 巨石怪

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
3250	423	86	190-198	1-25	1-25	45	50

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	—	—	—	0	—

等級 25　體型 大
屬性 無3　種族 無
出現區域：世界地圖55
▶ 卡片：武器-永遠不會被破壞
掉落道具：

80 噬人花

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1901	357	226	292-323	1-25	1-26	69	52

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 26　體型 大
屬性 地1　種族 植物
出現區域：世界地圖 6
▶ 卡片：武器-水生系怪物追加20%攻擊力
掉落道具：

81 魔鍋蛋

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
3042	357	226	146-177	1-26	1-33	65	52

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

等級 26　體型 小
屬性 水1　種族 惡魔
出現區域：世界地圖59
斐揚迷宮 2F 3F 4F
▶ 卡片：武器-攻擊時有5%的機率讓敵人受到詛咒
掉落道具：

82 螳螂

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1901	357	226	146-177	1-52	1-26	71	52

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 26　體型 大
屬性 地1　種族 昆蟲
出現區域：世界地圖 2 7
普隆德拉迷宮1F 3F
▶ 卡片：飾品-STR+3
掉落道具：

83 野豬

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1901	357	226	146-177	1-52	1-26	63	52

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 26　體型 中
屬性 地2　種族 動物
出現區域：世界地圖 40
普隆德拉迷宮1F 3F
▶ 卡片：盔甲-VIT+3
掉落道具：



84 蚯蚓

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1901	357	226	146-177	1-52	1-26	75	52

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	175	—	25	50	—	—	75	75	75

等級 26　體型 中
屬性 地2　種族 動物
出現區域：世界地圖 72 73 74
卡片：斗篷-地屬性的怪物傷害-50%
掉落道具

85 劍魚

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
3042	357	226	108-120	1-26	1-33	114	52

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	0	200	—	—	—	75	75	75

等級 26　體型 中
屬性 水2　種族 水生
出現區域：伊斯魯得島迷宮 4F
卡片：飾品-魔法詠唱不會因為被攻擊而中斷
掉落道具

86 沙漠之狼

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1560	289	243	189-228	1-27	1-27	83	54

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	150	—	50	—	—	—	—	—

等級 27　體型 中
屬性 火1　種族 動物
出現區域：世界地圖 49 68
卡片：武器-小型怪物追加15%攻擊力
掉落道具

87 邪骸獸人

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
2398	315	194	235-281	1-28	0	58	42

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	125	—	—	—	200	-25	0	—	0

等級 28　體型 中
屬性 不死1　種族 不死
出現區域：獸人洞窟1F 2F
卡片：武器-聖屬性怪物追加20%攻擊力
掉落道具

88 氣泡蟲

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
3198	419	258	0	1-28	1-35	61	56

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

等級 28　體型 小
屬性 水1　種族 水生
出現區域：伊斯魯得島迷宮 4F 5F
卡片：飾品-怒爆Lv1
掉落道具

89 地靈

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
2047	450	274	162-193	1-58	1-29	63	58

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 29　體型 小
屬性 地1　種族 人型
出現區域：螞地獄1F 2F
礦坑 1F
卡片：頭盔-混亂完全防禦
掉落道具

90 邪骸士兵

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
2457	338	206	231-255	1-29	0	69	44

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	125	—	—	—	200	-25	0	—	0

等級 29　體型 中
屬性 不死1　種族 不死
出現區域：斐揚迷宮2F 3F 4F 5F
金字塔 2F 3F
卡片：武器-CRI+9
掉落道具

91 傘蜥蜴

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1806	481	290	210-249	1-30	1-30	83	60

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	150	—	50	—	—	—	—	—

等級 30　體型 小
屬性 火1　種族 動物
出現區域：世界地圖 73
卡片：斗篷-偽裝Lv1
掉落道具

92 殭屍

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
2709	361	218	252-298	1-30	0	76	45

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	125	—	—	—	200	-25	0	—	0

等級 30　體型 中
屬性 不死1　種族 不死
出現區域：斐揚洞窟 3F
卡片：盾-抗石化15%、地屬性傷害-5%
掉落道具

93 異變魚

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
3612	481	290	168-199	1-30	1-38	72	60

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	0	200	—	—	-—	75	75	75

等級 30　體型 大
屬性 水2　種族 水生
出現區域：伊斯魯得島迷宮 4F 5F
卡片：盔甲-賦予水屬性
掉落道具

94 邪骸礦工

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
2709	361	218	252-298	1-30	0	68	45

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	125	—	—	—	200	-25	0	—	0

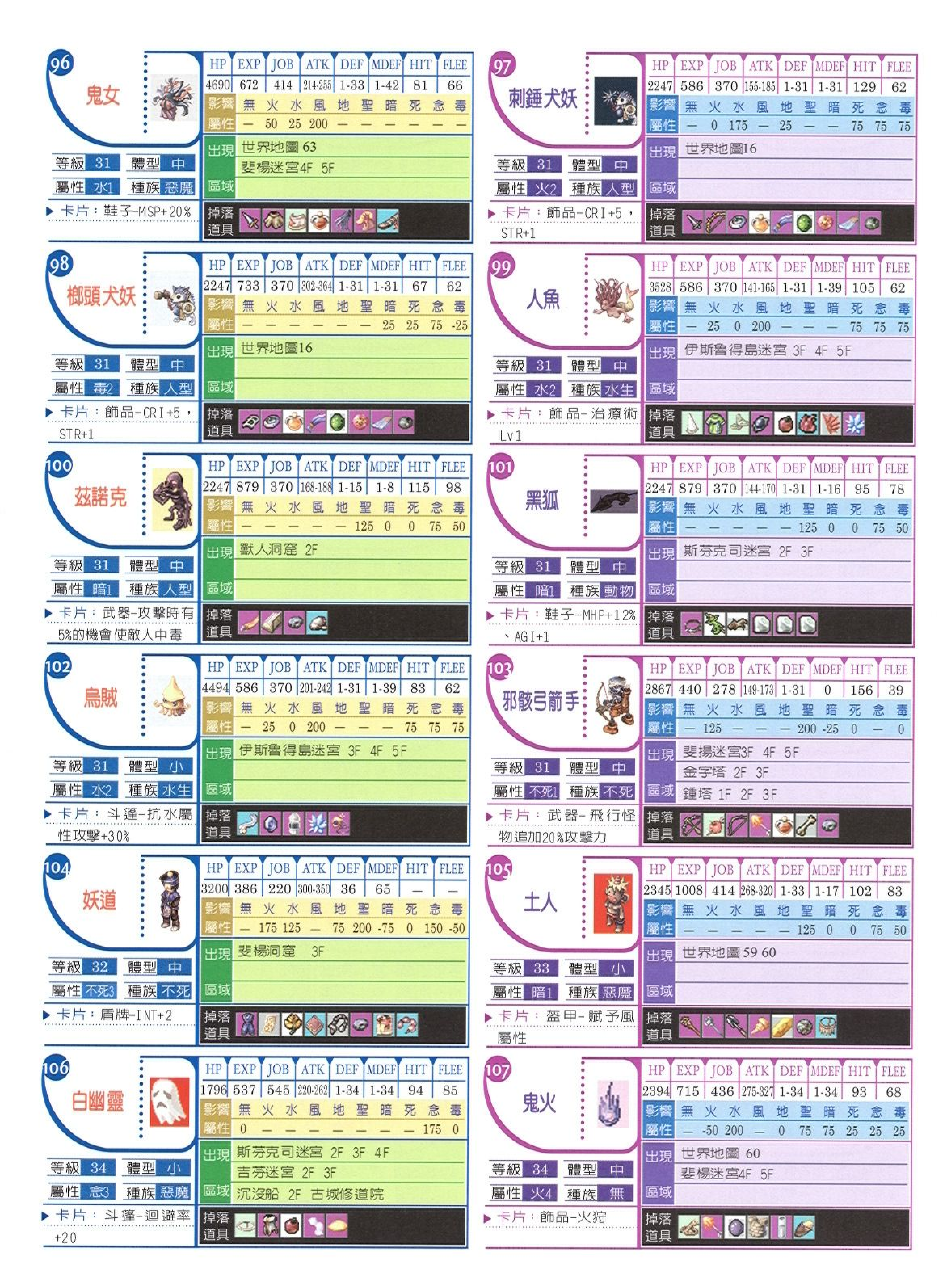
等級 30　體型 中
屬性 不死1　種族 不死
出現區域：碳坑 2F 3F
卡片：武器-中型怪物追加15%攻擊力
掉落道具

95 雪熊

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
2740	481	290	—	76	36	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	—	—	—	0	—

等級 30　體型 大
屬性 無2　種族 動物
出現區域：聖誕村外冰原
卡片：盾-昆蟲系敵人傷害-50%
掉落道具



96 鬼女

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
4690	672	414	214-255	1-33	1-42	81	66

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

出現區域：世界地圖 63；斐楊迷宮4F 5F

等級 31 體型 中 屬性 水1 種族 惡魔

▶ 卡片：鞋子-MSP+20%

掉落道具：

97 刺錘犬妖

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
2247	586	370	155-185	1-31	1-31	129	62

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	0	175	—	25	—	—	75	75	75

出現區域：世界地圖16

等級 31 體型 中 屬性 火2 種族 人型

▶ 卡片：飾品-CRI+5，STR+1

掉落道具：

98 榔頭犬妖

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
2247	733	370	302-364	1-31	1-31	67	62

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	—	25	25	75	-25

出現區域：世界地圖16

等級 31 體型 中 屬性 毒2 種族 人型

▶ 卡片：飾品-CRI+5，STR+1

掉落道具：

99 人魚

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
3528	586	370	141-165	1-31	1-39	105	62

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	0	200	—	—	—	75	75	75

出現區域：伊斯魯得島迷宮 3F 4F 5F

等級 31 體型 中 屬性 水2 種族 水生

▶ 卡片：飾品-治療術Lv1

掉落道具：

100 茲諾克

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
2247	879	370	168-188	1-15	1-8	115	98

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	125	0	0	75	50

出現區域：獸人洞窟 2F

等級 31 體型 中 屬性 暗1 種族 人型

▶ 卡片：武器-攻擊時有5%的機會使敵人中毒

掉落道具：

101 黑狐

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
2247	879	370	144-170	1-31	1-16	95	78

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	125	0	0	75	50

出現區域：斯芬克司迷宮 2F 3F

等級 31 體型 中 屬性 暗1 種族 動物

▶ 卡片：鞋子-MHP+12%、AGI+1

掉落道具：

102 烏賊

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
4494	586	370	201-242	1-31	1-39	83	62

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	0	200	—	—	—	75	75	75

出現區域：伊斯魯得島迷宮 3F 4F 5F

等級 31 體型 小 屬性 水2 種族 水生

▶ 卡片：斗篷-抗水屬性攻擊+30%

掉落道具：

103 邪骸弓箭手

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
2867	440	278	149-173	1-31	0	156	39

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	125	—	—	—	200	-25	0	—	0

出現區域：斐揚迷宮3F 4F 5F；金字塔 2F 3F；鍾塔 1F 2F 3F

等級 31 體型 中 屬性 不死1 種族 不死

▶ 卡片：武器-飛行怪物追加20%攻擊力

掉落道具：

104 妖道

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
3200	386	220	300-350	36	65	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	175	125	—	75	200	-75	0	150	-50

出現區域：斐揚洞窟 3F

等級 32 體型 中 屬性 不死3 種族 不死

▶ 卡片：盾牌-INT+2

掉落道具：

105 土人

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
2345	1008	414	268-320	1-33	1-17	102	83

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	125	0	0	75	50

出現區域：世界地圖 59 60

等級 33 體型 小 屬性 暗1 種族 惡魔

▶ 卡片：盔甲-賦予風屬性

掉落道具：

106 白幽靈

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1796	537	545	220-262	1-34	1-34	94	85

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	0	—	—	—	—	—	—	—	175	0

出現區域：斯芬克司迷宮 2F 3F 4F；吉芬迷宮 2F 3F；沉沒船 2F 古城修道院

等級 34 體型 小 屬性 念3 種族 惡魔

▶ 卡片：斗篷-迴避率+20

掉落道具：

107 鬼火

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
2394	715	436	275-327	1-34	1-34	93	68

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	-50	200	—	0	75	75	25	25	25

出現區域：世界地圖 60；斐揚迷宮4F 5F

等級 34 體型 中 屬性 火4 種族 無

▶ 卡片：飾品-火狩

掉落道具：



108 泥人

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
2993	708	436	200-250	39	35	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	175	—	25	50	—	—	75	75	75

等級 34　體型 中
屬性 地4　種族 無

出現區域：世界地圖 73 74

▶ 卡片：盔甲－賦予地屬性

掉落道具

109 諾可伊

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
2617	1137	458	283-335	1-35	1-18	95	88

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	125	0	0	75	50

等級 35　體型 中
屬性 暗1　種族 人型

出現區域：斯芬克司迷宮 1F 2F 3F

▶ 卡片：敵方攻擊時有5%的機率讓敵人陷入混亂

掉落道具

110 玩具士兵

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
2350	1100	450	250-300	20	11	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	—	—	—	0	—

等級 35　體型 中
屬性 無2　種族 人型

出現區域：世界地圖 1F 2F

▶ 卡片：卡片－掉落道具

掉落道具

111 大斧犬妖

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
3165	898	568	265-318	1-36	1-36	88	126

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	25	0	175	—	—	75	75	75

等級 36　體型 中
屬性 風2　種族 人型

出現區域：世界地圖 16

▶ 卡片：飾品－CRI+5，STR+1

掉落道具

112 馬克

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
6330	898	568	265-318	1-36	1-45	92	72

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	0	200	—	—	—	75	75	75

等級 36　體型 中
屬性 水2　種族 水生

出現區域：伊斯魯得島迷宮 3F 4F 5F

▶ 卡片：甲－凍結完全無效，抗水屬性攻擊+5%

掉落道具

113 木乃伊

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
4837	717	448	325-383	1-37	0	112	56

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	150	—	—	—	200	-50	0	125	-25

等級 37　體型 中
屬性 不死2　種族 不死

出現區域：
金字塔 4F 4F
金字塔地下 2F 3F

▶ 卡片：武器－命中率+20%

掉落道具

114 南瓜先生

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
3285	1113	688	350-417	1-38	1-38	113	76

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	0	175	—	25	—	—	75	75	75

等級 38　體型 中
屬性 火2　種族 無

出現區域：
古芬迷宮 2F 3F
古城外圍

▶ 卡片：斗篷－50%躲過火屬性魔物的攻擊

掉落道具

115 麥斯特

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
3285	1265	625	419-499	1-38	1-38	91	76

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	—	50	50	—	0

等級 38　體型 大
屬性 毒1　種族 無

出現區域：
礦坑 3F
吉芬迷宮 3F
古城外圍

▶ 卡片：斗篷－抗毒屬性攻擊+30%

掉落道具

116 木乃伊犬

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
4927	759	470	419-499	1-38	0	76	57

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	125	—	—	—	125	-25	0	—	0

等級 38　體型 中
屬性 不死1　種族 不死

出現區域：
金字塔 4F
金字塔地下 2F 3F

▶ 卡片：鞋子－HP、SP最大值增加8%

掉落道具

117 邪惡禮盒

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
3000	1012	650	200-350	25	13	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	—	—	—	0	—

等級 38　體型 中
屬性 無2　種族 無

出現區域：玩具工廠 1F 2F

▶ 卡片：－

掉落道具

118 綠腐屍

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
5017	802	492	430-510	1-39	0	72	59

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	150	—	—	—	200	-50	0	125	-25

等級 39　體型 中
屬性 不死2　種族 不死

出現區域：
金字塔 2F
金字塔地下 2F 地下3F
古城修道院 1F 2F

▶ 卡片：頭盔－抗毒+20%

掉落道具

119 馬爾杜克

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
3632	1126	684	368-435	1-78	1-50	118	80

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	150	—	50	—	—	—	—	—

等級 40　體型 大
屬性 火1　種族 人型

出現區域：斯芬克司迷宮 3F 4F 5F

▶ 卡片：頭盔－沉默完全無效

掉落道具



120 銀劍鼠

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
4720	1320	842	250-300	25	42	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 40　體型 中
屬性 地1　種族 植物

出現區域：
世界地圖 69
時鐘塔地下 1F

卡片：武器-DEX+2

掉落道具

121 艾吉歐蜈蚣

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
4296	1633	829	507-607	1-42	1-42	97	83

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	—	50	50	—	0

等級 41　體型 大
屬性 毒1　種族 昆蟲

出現區域：
世界地圖 7 14
普隆德拉迷宮 1F 3F

卡片：盔甲-賦予毒屬性，抗毒屬性攻擊+5%

掉落道具

122 傀儡娃娃

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
3222	980	1037	338-405	1-41	1-41	110	102

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	0	—	—	—	—	—	—	—	175	0

等級 41　體型 小
屬性 念3　種族 惡魔

出現區域：
沉沒船 2F
吉芬迷宮 3F

卡片：盔甲-抗念屬性攻擊+30%

掉落道具

123 赤蒼蠅

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
4368	1379	866	346-413	1-42	1-42	114	147

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	25	0	175	—	—	75	75	75

等級 42　體型 小
屬性 風2　種族 昆蟲

出現區域：
普隆德拉迷宮 1F 3F

卡片：武器-以3%的機率吸收敵人受傷害的15%HP

掉落道具

124 黑蛇

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
4440	1815	903	258-300	1-43	1-43	154	86

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	—	50	50	—	0

等級 43　體型 中
屬性 毒1　種族 動物

出現區域：
普隆德拉迷宮 1F 3F
人面獅身 4F 5F

卡片：武器-25%的機會發動二刀連擊(適合短劍)

掉落道具

125 蛇女伊絲

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
4440	2178	903	443-527	1-44	1-22	115	108

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	125	0	0	75	50

等級 43　體型 大
屬性 暗1　種族 惡魔

出現區域：
金字塔 4F
金字塔地下 2F 3F
普隆德拉迷宮 3F

卡片：斗篷-抗暗屬性攻擊+30%

掉落道具

126 朽魔

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
3620	1545	939	200-250	5	7	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	50	25	150	—	—	—	—	—	—

等級 43　體型 小
屬性 風1　種族 植物

出現區域：
鐘塔 1F 2F

卡片：-

掉落道具

127 巫婆

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
4512	2280	940	453-537	1-44	1-22	128	110

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	125	0	0	75	50

等級 44　體型 大
屬性 暗1　種族 人型

出現區域：
吉芬迷宮 3F
古城外圍
鐘塔 1F

卡片：盔甲-賦予暗屬性

掉落道具

128 畢帝特地龍

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
5640	1525	940	362-429	1-88	1-44	123	80

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 44　體型 中
屬性 地1　種族 龍

出現區域：
世界地圖 8

卡片：武器-對龍系敵人攻擊力+25%

掉落道具

129 畢帝特飛龍

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
4870	1598	977	370-437	1-45	1-45	118	158

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	50	25	150	—	—	—	—	—

等級 45　體型 中
屬性 風1　種族 龍

出現區域：
世界地圖 8

卡片：盾-龍系的敵人攻擊傷害-50%

掉落道具

130 小惡魔

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
5660	2735	1162	525-628	1-46	1-23	133	115

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	125	0	0	75	50

等級 46　體型 小
屬性 暗1　種族 惡魔

出現區域：
時鐘塔 2F
古城 2F

卡片：頭盔-絕對不會失明，STR+1

掉落道具

131 伊特瓢蟲

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
4120	1660	1210	350-380	20	20	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	150	—	50	—	—	—	—	—

等級 46　體型 小
屬性 火1　種族 昆蟲

出現區域：
時鐘塔 4F
古城修道院
世界地圖 65

卡片：頭盔-抗沉默+50%

掉落道具



132 狄奧斯

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
11492	1914	1208	731-891	1-47	1-59	109	94

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	0	-50	200	—	75	75	25	25	25

出現區域：伊斯魯得島迷宮 5F

等級 47｜體型 中｜屬性 水4｜種族 水生

卡片：對人型、動物型、植物型、昆蟲型怪物追加5%傷害

掉落道具

133 夢魘

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
4437	1572	1625	447-529	1-49	1-49	113	123

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	0	—	—	—	—	—	—	—	175	0

出現區域：吉芬迷宮 3F、古城修道院

等級 49｜體型 大｜屬性 念3｜種族 惡魔

卡片：盔甲-絕對不會睡眠

掉落道具

134 小巴風特

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
6354	3281	1346	570-673	1-50	1-28	143	125

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	50	50	50	50	175	-50	0	25	0

出現區域：時鐘塔 1F、古城城堡 1F

等級 49｜體型 小｜屬性 暗3｜種族 惡魔

卡片：飾品-AGI+3、CRI+1

掉落道具

135 獸人弓箭手

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
6500	1572	1625	400-450	69	51	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	175	—	25	50	—	—	75	75	75

出現區域：時鐘塔 F1 F2 F3、歐克洞2F

等級 49｜體型 小｜屬性 地2｜種族 人型

卡片：裝飾品-射程距離+1

掉落道具

136 九尾狐

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
7281	1500	550	639-736	1-51	1-51	140	131

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	-25	200	—	0	—	—	50	50	50

出現區域：世界地圖 24、斐揚洞窟 5F

等級 51｜體型 中｜屬性 火3｜種族 動物

卡片：武器-對地屬性敵人攻擊力+20%

掉落道具

137 邪惡箱

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
5100	1500	550	1000-1500	1	60	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

出現區域：人面獅身 3F 4F 5F、金字塔 1F 2F 3F、古城 2F 古城密穴

等級 51｜體型 中｜屬性 無3｜種族 無

卡片：頭盔-AGI+1、DEX+2、LUK+3

掉落道具

138 幽靈劍士

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
7380	3860	1632	1302-1426	1-52	1-26	116	130

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	75	75	75	75	150	-25	0	50	25

出現區域：金字塔地下 3F、古城騎士公會 1F 2F、古城城堡 2F

等級 52｜體型 中｜屬性 暗2｜種族 人型

卡片：斗篷-抗無屬性攻擊+15%

掉落道具

139 獸人戰士長

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
5640	2128	1490	350-400	84	76	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	0	175	—	25	—	—	75	75	75

出現區域：時鐘塔 B2

等級 52｜體型 大｜屬性 火2｜種族 人型

卡片：-

掉落道具

140 邪骸戰俘

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
9356	2396	1567	750-800	49	25	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	175	125	—	75	200	-75	0	150	-50

出現區域：古城地下 1F

等級 53｜體型 中｜屬性 不死3｜種族 不死

卡片：裝飾品-心神凝聚Lv3

掉落道具

141 腐屍戰俘

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
10444	2396	1564	450-500	49	25	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	175	125	—	75	200	-75	0	150	-50

出現區域：古城地下墓地、地下監獄 2F、地下洞窟 2F

等級 53｜體型 中｜屬性 不死3｜種族 不死

卡片：頭盔-MHP+10%

掉落道具

142 惡靈

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
9999	1999	999	700-750	59	30	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	200	150	—	50	200	-100	0	175	-75

出現區域：古城密穴、古城地下 1F

等級 53｜體型 大｜屬性 不死4｜種族 不死

卡片：頭盔-攻擊力增加8%

掉落道具

143 藍鼠

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
5200	2491	1726	300-350	35	42	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	—	50	50	—	0

出現區域：古城下水道 1F 2F 3F 4F、時鐘塔 4F

等級 56｜體型 小｜屬性 毒1｜種族 動物

卡片：飾品-STR+2

掉落道具



144 裘卡

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
9291	3369	2147	621-738	1-98	1-57	155	201

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	—	0	-50	200	75	75	25	25	25

出現區域：古城修道院騎士公會 2F／古城城堡 1F

等級 57　體型 大　屬性 風4　種族 人型

▶ 卡片：飾品-可以使用盜賊技能[偷竊]Lv1

掉落道具：

145 梅納海葵

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
9266	2870	2220	350-400	46	37	—	—

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	—	—	—	—	—	50	50	—	0

出現區域：伊斯魯得島迷宮 5F／時鐘塔 3F

等級 57　體型 中　屬性 毒1　種族 植物

▶ 卡片：盾牌-MHP+15%

掉落道具：

146 闇神官

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
14107	2627	1661	987-1124	1-58	60	126	87

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	200	150	—	50	200	-100	0	175	-75

出現區域：炭坑 3F／人面獅身4F 5F／古城修道院騎士公會 1F

等級 58　體型 大　屬性 不死4　種族 不死

▶ 卡片：盔甲-賦予不死屬性，INT+1

掉落道具：

147 鐘怪

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
8872	3626	2240	500-550	55	37	—	—

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	—	—	—	—	—	—	—	0	—

出現區域：時鐘塔 地上3F

等級 58　體型 中　屬性 無3　種族 無

▶ 卡片：裝飾品-DELAY減少10%

掉落道具：

148 捲甲蟲

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
4500	152	875	500-550	1	5	—	—

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	175	—	25	50	—	—	75	75	75

出現區域：古城／地下洞窟1F 2F

等級 59　體型 小　屬性 地2　種族 昆蟲

▶ 卡片：鞋子-STR+1

掉落道具：

149 飛行魔書

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
10580	1913	2824	350-400	25	87	—	—

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	—	—	—	—	—	—	—	25	—

出現區域：圖書館／城堡1F 2F／騎士公會1F

等級 59　體型 中　屬性 水1　種族 植物

▶ 卡片：盾牌-DEX+6

掉落道具：

150 史汀

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
9500	3710	2840	750-800	65	37	—	—

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	175	—	25	50	—	—	75	75	75

出現區域：下水道3F 4F／地下洞窟1F

等級 61　體型 中　屬性 地2　種族 無

▶ 卡片：裝飾品-DEX+4

掉落道具：

151 虎蜥人

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
15800	3980	2890	850-900	58	64	—	—

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	0	-25	200	—	—	—	50	50	50

出現區域：古城／下水道 1F 2F

等級 63　體型 中　屬性 水3　種族 水生

▶ 卡片：盔甲-反彈10%物理攻擊

掉落道具：

152 卡利斯格

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
14278	3980	2500	1500-2000	69	33	—	—

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	125	—	—	—	200	-25	0	—	0

出現區域：古城2F／金字塔地下 2F 3F

等級 63　體型 大　屬性 不死1　種族 不死

▶ 卡片：盾-對惡魔系敵人傷害-50%

掉落道具：

153 邪骸浪人

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
9000	5260	4300	1600-2000	38	74	—	—

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	—	0	-50	200	75	75	25	25	25

出現區域：世界地圖63／古城 2F

等級 75　體型 中　屬性 風4　種族 惡魔

▶ 卡片：武器-HIT+30 CRI+6

掉落道具：

154 深淵騎士

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
29026	7699	5698	2000-2500	73	36	—	—

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	25	25	25	25	200	-100	0	0	-25

出現區域：古城地監

等級 80　體型 大　屬性 暗4　種族 人型

▶ 卡片：武器-對MVP系的敵人傷害+20%

掉落道具：

155 波利王

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
2100	30	10	18-24	1-2	1-13	19	4

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

出現區域：世界地圖14

等級 2　體型 大　屬性 水1　種族 植物

▶ 卡片：盔甲-LUK+1

掉落道具：



156 龍蠅

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
2000	80	40	22-27	1-8	1-8	25	28

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	50	25	150	—	—	—	—	—

等級 6　體型 大
屬性 風1　種族 昆蟲
出現區域：世界地圖47
卡片：鞋子-AGI+1
掉落道具

157 瘋兔王

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
1500	55	50	20-26	1-6	1-30	17	42

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	—	—	—	0	—

等級 6　體型 小
屬性 無3　種族 動物
出現區域：世界地圖24、普隆德拉迷宮3F
卡片：武器-LUK+1
掉落道具

158 羅達王

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
4870	100	50	26-32	1-10	1-13	20	15

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

等級 10　體型 中
屬性 水1　種族 水生
出現區域：世界地圖27
卡片：盔甲-MHP+100
掉落道具

159 蝗蟲之王

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
2956	100	80	71-82	1-18	1-18	71	46

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 18　體型 中
屬性 地1　種族 昆蟲
出現區域：世界地圖35、普隆德拉迷宮3F
卡片：盔甲-DEX+1
掉落道具

160 幽靈波利

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
9413	92	98	54-94	1-36	0	90	45

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	50	—	—	—	—	—	—	—	200	0

等級 18　體型 中
屬性 念4　種族 不死
出現區域：世界地圖44、沉沒船 2F
卡片：盔甲-賦予念屬性，HP回復速度-25%
掉落道具

161 天使波利

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
10738	148	138	108-168	1-20	1-80	88	70

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	0	0	0	0	-100	200	175	0	0

等級 20　體型 中
屬性 聖4　種族 天使
出現區域：世界地圖14 44
卡片：盔甲-賦予聖屬性
掉落道具

162 狼王

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
10200	225	160	135-159	1-48	1-24	74	69

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	150	—	50	—	—	—	—	—	—

等級 24　體型 中
屬性 地1　種族 動物
出現區域：世界地圖69、普隆德拉迷宮3F
卡片：武器-ATK+5
掉落道具

163 行刑者

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
14000	4300	3215	—	40	45	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	50	25	200	—	—	—	—	—	—

等級 65　體型 大
屬性 暗4　種族 無
出現區域：古城 2F、時鐘塔 4F
卡片：武器-4%機率造成3倍傷害
掉落道具

164 加姆

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
25000	5500	4400	1000-1400	72	97	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	0	-25	200	—	—	—	50	50	50

等級 73　體型 大
屬性 水3　種族 動物
出現區域：聖誕村外
卡片：—
掉落道具

165 獸牙怪

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
17500	4920	3850	1600-2000	60	107	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	25	25	25	200	-200	0	0	-25

等級 75　體型 中
屬性 暗4　種族 無
出現區域：古城 1F
卡片：武器-攻擊速度+11%，攻擊力+30，MHP-22%
掉落道具

166 弒神者

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
21000	5870	4690	1700-1750	75	139	237	217

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	25	25	25	25	200	-100	—	—	-25

等級 78　體型 大
屬性 暗4　種族 無
出現區域：古城 2F
卡片：鞋子-AGI+3、Flee+10
掉落道具

167 冰暴騎士

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
32000	7699	5698	1500-2000	85	142	—	—

影響屬性	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

等級 82　體型 大
屬性 風1　種族 無
出現區域：玩具工廠 2F
卡片：—
掉落道具



168 皮里恩

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
18000	5400	1000	667-817	1-46	1-46	242	92

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	—	—	—	—	—	—	—	0	—

出現區域：蟻地獄 1F

等級 46　體型 大　屬性 無3　種族 動物

▶卡片：武器－攻擊10%命中

掉落道具

169 虎王

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
14500	6800	1208	1190-1318	1-47	1-47	112	94

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	25	150	—	50	—	—	—	—	—

出現區域：世界地圖60

等級 47　體型 大　屬性 火1　種族 動物

▶卡片：鞋子-移動時無限[霸體]的效果，HSP-25%

掉落道具

170 黃金蟲

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
8500	50	50	680-880	1-15	1-50	105	135

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	0	175	—	25	—	—	75	75	75

出現區域：下水道4F

等級 47　體型 大　屬性 火2　種族 昆蟲

▶卡片：盾－所有魔法無效

掉落道具

171 月夜貓

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
9000	5000	1500	540-637	1-35	1-51	129	102

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	-25	200	—	0	—	—	50	50	50

出現區域：斐揚洞窟5F

等級 51　體型 中　屬性 火3　種族 惡魔

▶卡片：鞋子-移動時無限永久[加速術]的效果，DEX-2

掉落道具

172 蜂后

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
13500	2569	1632	890-1062	1-30	1-52	141	207

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	—	0	-50	200	75	75	25	25	25

出現區域：世界地圖 7

等級 52　體型 小　屬性 風4　種族 昆蟲

▶卡片：頭盔-使用法術不需花費魔石，但是SP消耗+10%

掉落道具

173 海盜之王

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
28920	8600	2500	1380-1707	1-55	0	190	83

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	125	—	—	—	200	-25	0	—	0

出現區域：沉沒船1F

等級 52　體型 中　屬性 不死1　種族 不死

▶卡片：武器－無視怪物體型皆給予100%攻擊力

掉落道具

174 獸人英雄

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
19540	9000	2000	1800-2250	1-120	1-60	145	120

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	175	—	25	50	—	—	75	75	75

出現區域：世界地圖 32

等級 60　體型 大　屬性 地2　種族 人型

▶卡片：頭盔－必殺一擊與石化100%迴避，VIT+3

掉落道具

175 死靈

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
12000	10680	3872	1250-1433	1-60	1-30	225	150

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	50	50	50	50	175	-50	0	25	0

出現區域：吉芬迷宮3F

等級 60　體型 中　屬性 暗3　種族 惡魔

▶卡片：武器-無限攻擊加速

掉落道具

176 俄塞里斯

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
30670	15420	6600	320-2000	1-62	0	190	147

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	200	150	—	50	200	-100	0	175	-75

出現區域：金字塔頂樓

等級 62　體型 中　屬性 不死4　種族 不死

▶卡片：飾品－復活時HP/SP全部恢復

掉落道具

177 蟻后

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
24500	21000	2999	2500-3000	158	66	135	130

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	200	—	0	-25	75	75	25	25	25

出現區域：蟻地獄 2F

等級 62　體型 大　屬性 地　種族 昆蟲

▶卡片：盾－50%的機率對魔法反射

掉落道具

178 巴風特

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
17500	26000	6800	1750-2070	1-66	1-33	183	218

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	50	50	50	50	175	-50	0	25	0

出現區域：普隆德拉迷宮 3F

等級 66　體型 大　屬性 暗3　種族 惡魔

▶卡片：武器－所有的攻擊範圍為9格，HIT-10

掉落道具

179 獸人酋長

HP	EXP	JOB	ATK	DEF	MDEF	HIT	FLEE
32000	25600	13000	2960-3580	1-168	—	—	—

影響	無	火	水	風	地	聖	暗	死	念	毒
屬性	—	200	—	0	-25	75	75	25	25	25

出現區域：獸人洞窟 2F

等級 80　體型 大　屬性 地4　種族 人型

▶卡片：盔甲－反彈25%物理損害

掉落道具



勇者爆爆龍
超Q超夢幻的童話國度 驚奇又刺激的動作探險



飛天惡龍肆虐大地，
可愛勇者直搗龍穴
動手玩遊戲　快樂看卡通
日式童話的場景風貌、活潑輕快的音樂節奏，
加上鳥兒、煙霧、藍天海景的自然陪襯，
體驗玩遊戲、看卡通的絕妙樂趣！
趣味性交談　解謎真輕鬆
想順利解開謎題？
免不了得和超炫另類打扮的人物對談，
其裝帥耍酷表情、勁爆犀利對話，
你…招架的住嗎？！
人小志氣高　小兵也能立大功
氣球炸彈怪、噹噹魔法師、草菇怪、亡魂兵……
可怕的迷宮裡充滿著新奇古怪、身懷絕技的大壞蛋。
不論攻擊、閃躲、施展魔法，只要身手矯健、頭腦清楚，
趕走牠們絕非難事！
亞博克電腦
智冠科技股份有限公司


如來救世
梵天傳人 龍九州
神掌伏魔
如來神掌
宇宙爭雄
SOFT WORLD
Game
Developing
In Taipei
智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com

放下Online，立地成佛

重振單機遊戲雄風的武林絕學即將降世～

漫畫大師 黃玉郎原著

武俠漫畫新紀元的最高經典代表作改編

千歲武帝 驚世之戰！

潛伏千年的恐怖魔王甦醒，一代梟雄曹操死而復生！？
君臨天下的「長生劍」、橫越千載的不死威力，要你目瞪口呆！

血族佛皇 密宗佛劫！

嗜血如來轉世降臨，天山七族佛道浩劫，
萬佛俱滅的「血佛八法」、密宗傳說的隔世鬥法，讓你熱血沸騰！

滅世神魔 怒火焚城！

為復仇，少年荊雷「神魔合體」怒火燒盡九重天，
滅絕人性的「烈火封神寶鑑」、天地同悲的情仇交織，給你深切感動！

逍遙大帝 極限決戰！

縱橫正邪的百年魔道第一人，挑戰人類極限的宇宙爭雄、
轉世輪迴的刻骨愛戀，為你揭開玄幻武學的最高境界！

千歲武帝 曹操

血族佛皇 血佛

滅世神魔 荊雷

百年魔道第一人 逍遙大帝







仙境傳說 Online
PHS mimi 拇指情報服務

等人、坐車無聊嗎?快拿起PHS手機，你就可以隨時隨地與RO一起Play~

下載RO超口愛ㄉ圖鈴、查詢最新RO情報以及跟一脫拉庫ㄉ玩家拉咧~
還能玩玩RO小遊戲殺時間ㄋ^^
還會不定期送你寶物ㄛ^0^ 好玩的照過來！！



RO小遊戲

好玩的RO小遊戲，讓你想玩RO時，解一下不能上線的渴。

圖鈴下載

最新超口愛的RO精美圖形和鈴聲等你來下載，手擁RO作好夢吧！要讓你的手機口愛到不行喔^^

鈴聲：

- 人氣動感下載曲－新手村 ▶NEW
- 最受歡迎下載曲－依斯魯得島 ▶NEW
- 超神秘下載曲－樹老森林 ▶NEW
- 廣告發燒曲－守候永恆的愛（浪漫版）
- 廣告發燒曲－守候永恆的愛（流行版）
- 超高人氣下載曲－普隆拉德地圖
- RO最受歡迎下載曲－37號地圖
- Ro耳熟能詳下載曲－選單

圖案：











遊戲功略

提供各類RO遊戲資訊即時查詢！讓你馬上找到你所想要的寶物，怪物，道具呦~~還可以知道各種職業的練法，不會讓你卡等！想要成為高手，這是一定要的啦~

討論走廊

不管是秘技、遊戲心得、對戰叫陣，都可以在這兒一吐為快！快來跟其他玩家瘋狂拉咧一下~





提供最完整詳細的石盤攻略



















刀劍齊出斬妖除魔

刀劍封魔錄 劇情完全攻略

草民騎士 老芋仔

封魔手札

一：這個時空嚴重脱序的世界，有些麻煩事還真會累死人不償命的，有志斬妖除魔的劍客不得不知。老芋仔僅將自身的切膚之痛化為血淚文字，以提供同道了解魔性。

二：首先，遊戲提供存檔的欄位雖有四項之多，但每項卻都是一個遊戲進度到底的；也就是説，不論選擇刀客、劍客或女俠，一個進度只能由遊戲主動存到一個欄位，玩家是不能任意選擇欲存檔的欄位！話説這項初始功能雖無出奇之處，唯玩家必須領悟一點，這款遊戲唯有在退出遊戲時，才能由功能介面選擇「存檔離開」（當然也可以選擇不存檔）的；除此之外，遊戲期間的任何進度都如懸在半空的風箏一般，會顯得極度不踏實。為了保險起見，玩家必須勤於複製存檔資料到安全的資料夾（可利用【Alt】、【Tab】切換遊戲視窗與視窗桌面）以防不測，否則每當離開遊戲時，先前的存檔都會遭到無情的覆蓋。

三：遊戲中的諸多場景都設有傳送點，可以在村鎮之間快速往返，但由於並非每個場景都設有傳送點，再加上離開遊戲後一旦再重新載入時，場景中的怪物都有再生的特性，因此，最好養成在往前推進到一處有傳送點的場景，並且啟動而傳送回村鎮以後，再考慮於此時離開遊戲。如此一來，當下一回載入遊戲時，即可直接由村鎮傳送到新的場景裡，而不需再歷經先前場景怪物重生的困擾。

四：遊戲中的指南珠道具甚為好用，平時可用以在任何場景、地點與城鎮之間的快速往返；而若是在戰場上不幸敗亡的話，只要隨身攜帶有指南珠，即可在敗亡之地點自動設立一處傳送點，稍後在村鎮復生以後，即可重整裝備並迅速的返回戰場再戰。唯需留意，此項自動執行（道具欄需有指南珠）的功能，會因遊戲初始所選擇的難易度之不同，有些情況會在第二章才會開始奏效；另如在村鎮中復生時，因隨身攜帶的金錢會掉落在戰場中，而使採買補給產生困難，故平時應多利用儲藏箱的功能，用以寄放道具或金錢都極便利。

五：遊戲提供進行封魔的角色計有三位，每個角色所經歷的封魔過程並無大幅度的差異，而僅有些微的變化而已；例如遊戲進程中所能獲取的物品道具等等。其間最為顯著的不同，倒是難易度的不同選擇，將會大大的影響遊戲的樂趣。例如唯有在最難的戰鬥選項裡，才能夠直接由怪物身上撿拾到高級的物品和寶石；也才能夠自行在「聚寶盆」中，進行高等的寶石融合，這一點可得事先分辨清楚。本文是以「劍客」的封魔過程所寫就，玩家可以自身經歷體驗不同角色的差異性若何；礙於篇幅所限，老芋仔僅能對全人類盡此棉薄貢獻了。

第一章 人界。

瓦當鎮

公輸般因老家在魯地，故又稱魯般。有天猛地睡醒，卻驚覺天地都變了，非但人事全非，令人摸不著頭腦，且村外又聚集大批的妖魔鬼怪；後經歐冶子攜人進入村裡，這才發現附近的村落俱都遭毀，存活的人則全都在此村內了。公輸般喜歡做些奇怪的機關並用作訓練，也可藉機利用他的妖物陣鍛鍊一番（此後可隨時找公輸般進行妖物陣的訓練）。至於遊蕩在村外的妖物，如果不信邪而硬要去見識殭屍的話，公輸般倒央請幫他留意遺失在丹陽林道的木鳶。他研究這個能載人的飛行工具，用意是要護送村人避開怪物而能安全由空中離開此地，但前些日子往村外試飛時，卻遭到一隻背包袱的小鬼給搶奪了。（任務01－替公輸般找回木鳶）



▲怎麼不進屋裡避雨呢

郭什郎指鎮外的怪物越聚越多，但鎮上唯一的醫生出外採藥卻數日不見歸返；若要出鎮的話，請留意秦醫生的下落。這位女醫生不久前前往聚義莊採些解屍毒的藥材，希望能幫她一把，別讓她給妖物害了。郭什郎在抵達此村途中，曾見一個長了山豬頭臉的巨大怪物，腳邊則全是死屍，直到現在還會驚出一身冷汗呢。（任務02－尋找秦越人）



▲有任務時頭頂會冒泡

丹陽林道


拾遺小妖很能跑的

此間有毒僵屍、食腐僵屍和狼精為害，殺至東北邊一處當區時，果見有背著包袱的綠色拾遺小妖；這拾遺小妖慣常在怪物死亡而掉出身上物品時，一頭搶先撿拾而去，由於牠速度頗快，要殺牠還得加快腳勁；或是等牠趨前撿拾物品時，再全力擊殺之；由拾遺小妖的遺物中可找回木鳶。將木鳶帶回瓦當鎮交還給公輸般，獲贈暗器一組。（任務01結束）

聚義莊


怪物怎麼不吃了她算了

由丹陽林道的東北方出口可抵達此間，在東北邊發現有魔豕獸戰士率領一群狼精擄獲一女子；解決怪物後，發現女子正是秦越人，她因來此採藥而遭怪物禁錮，言道尚有一名沈萬山協助她到前頭搜尋藥材，但顯然也已受困亂葬崗中，請求幫忙找找。秦越人返回鎮內之前，贈送小回生瓶。（任務03－拯救沈萬山）

返回瓦當鎮向郭什郎回報秦醫生已安全尋回（任務02結束），並在鎮內再度找到秦越人；她本是齊國人，某日睡醒後即置身於此鎮上，更奇異的遇上分屬不同時代的公輸般，另如沈萬山和葛洪所提到的明朝則聞所未聞，這才發現連時間都錯亂了，不知與怪物橫行是否有關？她並指沈萬山怕是身陷亂葬崗的十二陵裡頭，擔心該地的怪物恐會加害於沈萬山，故而憂心忡忡。

秦越人指身邊地窖原是她存放藥材之處，但如今卻鼠輩為患，嚇得她不敢前去取藥材調製藥劑，請求幫她清除鼠害。此後可藉助秦越人的免費醫療服務，並向她購買湯藥；若是答允幫她清除鼠患，則會切換場景至地窖中，並且需在限時六十秒時間內將地窖中的老鼠踩死到一定的數量（可重複到成功為止），另可獲贈秦越人恩師長桑子的回氣丹，服用後可增加氣值上限。


慎防遭自爆僵屍波及


這可不能不去領賞的

亂葬崗

由聚義莊東北方出口可達，此地的自爆僵屍可以暗器攻擊，若是以武器攻擊，則需注意在單次攻擊之後尚不能結束牠生命的關鍵時刻，切忌在此時仍發動近身攻擊，務須保持距離以防牠自爆；尤其在見到自爆僵屍快速逼近時，那正是牠自爆的前兆；而對付掘墓鬼則需把握攻擊的先機，若是任令牠頻頻先出招的話，則鐵定會令戰況陷入極度吃緊的。殺至東北方即可見到十二陵的地洞入口。

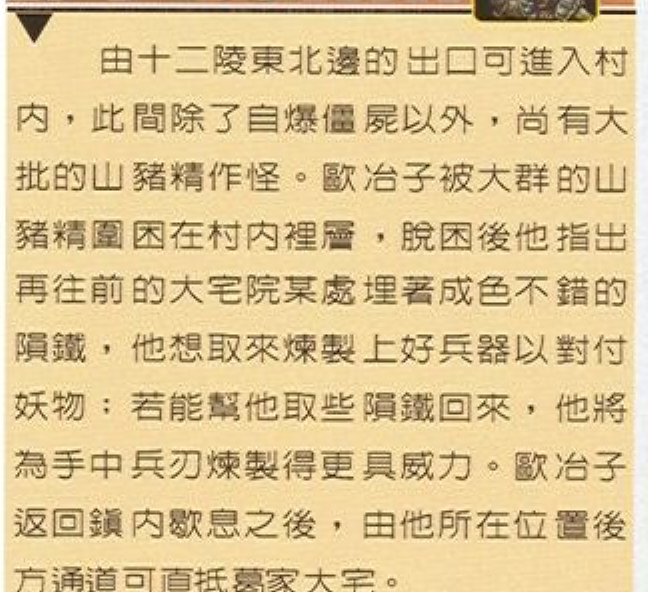
十二陵

內中的怪物一如亂葬崗，見到自爆僵屍快速近身時，務須儘速迴避。裡頭可見到沈萬山，他因發現陵墓入口而企圖入內搜尋寶物，但卻被妖魂鬼影嚇得躲在礦架之下棲身，在回鎮上之前，允諾要好好的感謝救命之恩。

返回瓦當鎮向秦越人回報沈萬山已安全救回，獲知沈萬山要致贈聚寶盆，據說是可融石煉丹的寶物。找到沈萬山時，他表示在十二陵尋獲一個聚寶盆，但因考慮攜帶不便，故由他暫為保管，日後要使用則可就近找他便成。此寶物據說是葛洪師父指點他到十二陵去尋找的，意在幫助足以救世之人；此後除可找他融石煉丹以外，尚可利用他的儲藏箱放置多餘或是貴重之物。（任務03結束）

回頭再找公輸般時，他直指手中兵刃品質稍差，若是能遇上鑄劍名家歐冶子並向他討教增強兵刃威力之法，相信會有很大助益的。但因歐冶子平時有些小氣，不肯白給人家好處，屆時若是遇上他提出條件交換的話，只要能力所及，儘管答應他就是，公輸般保證不會吃虧的。（任務04－請歐冶子鑄劍）

湛盧村



由十二陵東北邊的出口可進入村內，此間除了自爆僵屍以外，尚有大批的山豬精作怪。歐冶子被大群的山豬精圍困在村內裡層，脫困後他指出再往前的大宅院某處埋著成色不錯的隕鐵，他想取來煉製上好兵器以對付妖物；若能幫他取些隕鐵回來，他將為手中兵刃煉製得更具威力。歐冶子返回鎮內歇息之後，由他所在位置後方通道可直抵葛家大宅。

葛家大宅

一進入大宅即遇上術士葛洪，使的是元神出竅密法，眼前所見即是他的元神。葛洪提醒此去將會遭遇名為應熊的巨獸，且應熊奪去了他的御仙篇密本，希望能助他一臂之力。據說御仙篇密本載有召喚天兵天將的密法，如若落到魔物之手，只恐釀成巨禍。（任務05－替葛洪奪回御仙篇密本）

殺至東北邊過橋後的溪流旁可發現應熊行跡，圍繞在牠週遭的怪物為數不少，戰況若是吃緊的話，可就近利用左方盡頭的傳送點返回鎮內尋求

補給。摺倒應熊之後，即可順利奪回御仙篇密本；此時會發現葛洪就近在咫尺，將密本歸還給他，葛洪指先前尋獲的聚寶盆即是修道人士的煉丹法寶「太乙丹爐」，另致贈道士用以收納寶物的乾坤錦囊。（開啓道具介面的乾坤袋功能，可用以裝載護身寶石。）



不知這老兄是否姓吳呢

地下礦場

由葛家大宅左下方的地洞入口可達，礦場內俱是凶悍的掘墓鬼，殺了其中的掘墓惡鬼即可取得隕鐵。

返回瓦當鎮找到歐冶子，將隕鐵交給他即可進行鑄劍（增加一個武器鑲嵌孔）；他因得葛洪道長之助，掌握了借助天地靈氣在武器上鑲嵌寶石的秘訣，此後若有珍貴的寶石，儘可請歐冶子鑲嵌到武器上以增強威力，另可向他購買暗器。（任務04結束）

在瓦當鎮內亦可找到先已返回的葛洪，得知他將道術法門編撰成五部手抄密本，應熊所奪的御仙篇乃是威力最為強大的一部；應熊應屬上古有熊氏的後裔，那是三代之前非常強大的一族，還曾經成為黃帝與蚩尤大戰的成敗關鍵，此番重返人界，想必是一凶兆，蓋因要驅策如此的上古氏族，勢需極為強盛的魔界力量才能辦到。眼下葛洪正與另一位道行深厚的術士陶弘景分頭調查此事，他已經前行許久，若能於道上相遇，即可就便詢問相關的來龍去脈。（任務05結束）



老歐會帶來很感動的協助

葛洪另指出，他之前一直在浮羅山修煉道術，原以為煉成白日飛仙的道家最高密法，不想卻捲入這個人魔不分的詭異時空；他對幽冥之事亦多有涉獵，以為此番所涉入的時空並不單純，一則此處太虛甚廣，僅是暫居的瓦當鎮即有數個朝代的名士聚集；二則此處人魔混雜，顯然是下六界的各道生靈產生了不可思議的交錯。他相信是由某股強大的力量所造成，雖正積極探尋這股執念能量的來源，可惜卻尚未有結論。



不講話他不會回鎮上的

葛洪並強調乾坤袋的注意事項，一則乾坤袋需先經聚寶盆煉化，方能開啓引氣之功能；再則，置於袋中之物，必須是經過雨花石同煉的護身寶石，才能確保石性穩定，也才能被乾坤袋引出靈氣。葛洪另提供「火的試煉」，這是一種修道人士自我修煉的古老陣法，若能置身陣中堅持許久且不被真火擊中，即可提高自身的若干的能力。

進行火的試煉時，可於場景一開的瞬間，迅速的躲至場景下方石像的腹部位置，如果站對了安全點，可保由四方射出的團團真火近不了身，只須待時限一到，即可提高防禦力上限，且可輪番重複的進行試煉的。



您看此地多安全啊

石門寺

由葛家大宅東北方，亦即先前應熊所在位置的附近有通道可抵達此間；寺門前遭遇上女子薛紅影，想要和她對話，得先贏過她才行…武力勝過薛紅影之後，獲知她乃一四處為家的遊俠，因考慮前方路途的妖物不簡單，故而先掂量一下實力；現下則可並肩對付熊面人身的大頭怪了。

進入廟內會遭遇山貓精、僵屍弓箭兵、魔豕獸戰士與狼精頭目，在廟後方則會遇上薛紅影所稱的應熊王與眾多黨羽；此戰可借助薛紅影的自主攻擊，若不幸陣亡，重返場景即可使薛紅影復生。將應熊王引至下方的建築物附近，登上屋前台階而利用地形的落差予以步調較穩的攻擊，這是較省力氣的戰法。

古戰場

解決應熊王推進到此，薛紅影為表拔刀相助之情，特於致贈護身翁仲之後，暫做分手。聞之翁仲乃影族遊俠常配的護身玉飾，可用來製造己身幻影以調虎離山，對作戰良有益也；而所謂影族，即乃躍上屋樑、撬開寶箱之樑上君子流派哉！

不接受試煉也不行的

獨自殺至東北方溪流旁遇上翟烏，他正乃公輸般的師父，後世人稱墨子是也。公輸般已用木鳶傳書告知他事經詳情，他要進行一項小試煉，在他身後的院落裡放著一枚腰帶，請幫他順利取回，但前提是不能殺生；若是能兵不血刃的取回腰帶，並且不為院落中的怪物所傷致死，或可進一步談談其他事情。（任務06－仁的試煉）

翟烏強調進行試煉的過程中，絕不可對怪物動武，亦不可使怪物受傷或死亡，用意是勸戒在此除魔尋聖之路上，務必要切記保持一顆求仁之心！

試煉場

▲真的不能動武的哦

翟烏說的不是假話，進入試煉場一旦對怪物動手的話，即刻會導致任務失敗的下場；為使任務順利達成，或是防止試煉過程中不慎因不死僵屍狗逼近而誤按攻擊鍵，應事先將左手原先慣用的“普通攻擊”暫時改為以按鍵控制的武技項目，如此方可確保“不動手”的最高指導原則。進入試煉場以最快的速度，並儘可能避開怪物而快跑至院落中擊破木箱（身體碰觸即可）取得翟烏的腰帶，再快速跑出試煉場即可通過試煉。

返回古戰場交還腰帶，翟烏盛讚真乃仁者無敵（任務06結束）：翟烏並指發生在這個怪異世界上的亂象，是由許多股怨氣執念凝聚而成的魔氣所造成，雖然看似可怕，但也並非毫無方法與之對抗。一個真正的英雄，必須擁有七種重要的德性，即是「忠、孝、仁、愛、義、信、勇」，統稱為聖賢之士的「七聖靈」；若是擁有了七聖靈，就可將手中兵刃完全發揮於正道而不受魔氣侵蝕。今日通過試煉，正足以證明是具有仁心的俠客，但若要挑戰魔界的勢力，除了勤練武技之外，最要緊是要隨時固守正道，而掌握七聖靈應是有資格負起除魔重任的唯一途徑。（獲得「仁」聖靈）

翟烏並以腰帶上的鎏金扣相贈，囑咐日後若是遇上黃道婆，可據以獲得黃道婆的協助。越過古戰場東北橋樑可抵鳳尾溪。

鳳尾溪

鳳尾溪的怪物以蟾精為主，交戰時應慎防中毒而急遽減損生命值；另有僵屍弓箭兵、僵屍槍兵、魔猿等。溪流上的多處斷橋需以跳躍方式才能順利前進，但水中會不時的竄出惱人的蟾精來。輾轉跳躍至東北一處沙洲時，再度遇上受困於此的薛紅影，只因前方橋樑已被前些日子的大雨所引發的山洪沖斷，正苦無方法前行，提醒急需一位工藝高超的木匠幫忙修橋才行。（任務07－修理斷橋）



▲邊跳邊打可試煉反應

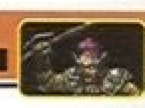
還有哪位工匠會強過公輸般呢？返回瓦當鎮向公輸般一提起，他指先前所用的橋樑材料不夠牢靠，請幫他先取來斷橋附近一座小島上的黃楊木，以便他製作幾組堅固的榫子。再返回鳳尾溪，由薛紅影所在的沙洲向左方跳躍至一座小島，解決島上徘徊不散的僵屍槍兵與野豬王以後，砍擊島上樹木即可獲取黃楊木。擊殺野豬王必須採取打帶跑的戰略，切勿在牠倒地時仍緊靠牠身旁，這絕對會先遭牠重新站立後的一頓痛擊；把握野豬王出手攻擊之後的空檔施予反擊，將他擊倒後迅速遠離並等待下一波攻勢，這才是比較穩當且較有勝算的戰法。



▲砍後面那棵樹就是了

將黃楊木帶回瓦當鎮交予公輸般，他會即刻出發前去修理橋樑。隨後再來至鳳尾溪時，公輸般已然將橋樑修復並返回鎮上，薛紅影則致贈九轉還魂丹（任務07結束）；由薛紅影身後的橋樑可抵達落馬坡。

落馬坡



一抵達此間即見到山腳下的黃道婆，她指山道封閉，但可沿著山坡上的一處山洞前行，唯必須先預備一樣合適的祭品在山洞中的祭壇獻祭，才有可能走出山洞；但至於何種祭品才適合，則不甚清楚。黃道婆指先前遇過一位道行高深的術士，好像已經成功穿越祭壇而出了；至於他所用是何祭品，則應可向道行高深的術士請教。據說落馬坡頂的山洞裡並無道路連接外間，但留有上古三皇時代有熊氏族舉行秘密祭祀所用的祭壇，唯有通過祭壇後方的鬥神之路才能走出山洞。依黃道婆所言，若想通過鬥神祭壇則需獻上祭品，這得回鎮上請教葛洪了。（任務08－開啟鬥神之門）

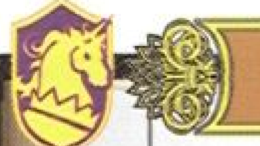
黃道婆繼而見到翟烏所贈的腰間鎏金玉扣，指稱是她昔日借與翟烏在古戰場防身所用，或可就勢償還與她，但若是身上有適於鑲嵌在衣服上的寶石，她倒很願意幫忙在護甲增加一些額外的能力；經過她精心鑲縫寶石的護身衣物，除可降低魔毒的感染力，更可引出石中靈氣，為穿戴者增加伏魔的威力。（增加一個盔甲鑲嵌孔）



▲荒山野嶺的不怕出事

返回瓦當鎮詢問葛洪，他依照方位推斷，有熊一族最有可能在鬥神祭壇使用的祭品應是「尾宿」，亦即犬類身上的某個部位；復因祭壇係通往鬥神之路，故用以獻祭的犬類必須是能量最強的犬中之首才行。葛洪可以施用法力送往先前通過翟烏試煉的試煉場裡試試，並囑咐需找一隻最強的僵屍犬下手，並取回其心臟，葛洪當會協助預備適當的祭品。

被葛洪送入試煉場後，會立即遭到一群僵屍犬圍擊，殺了其中的僵屍狗王即可取得心臟；葛洪當即煉製成祭品，表示可逕入鬥神祭壇，但提醒




鬥神之門一旦開啓，勢必會遭逢更大的凶險，需當謹慎小心為上。葛洪並指道友陶弘景極可能已穿越鬥神祭壇，當順利穿越後，務須先與此人會合，他必定會有重要訊息提供參考的。

鬥神祭壇

重返落馬坡並殺上東北邊坡頂途中，會遭遇大批的嗜火小妖、嗜火小妖頭目，以及魔猿和魔猿頭目。殺入鬥神祭壇並解決祭壇迴廊中間地帶的魔猿王以後，在正廳右方的祭壇使用祭品（碰觸祭壇即可）可啓動鬥神之路的傳送。對付魔猿王並無想像中的困難，只需把握一如對付應熊王與野豬王的戰策，則獲勝只是時間的長短而已。


情勢看來一片大好

鬥神之路

抵達時果然見到先已穿越祭壇的陶弘景，他乃劍、術雙修的武道士，因料準足可突破重重難關前進至此，故先來此鋪路等候；但因獨力鏖戰至此，已然大耗真元，恐難以為繼了：陶弘景囑咐應先回鎮內備齊補給，回頭再往前挺進。

根據陶弘景所言，當年的有熊氏是一個完全以自身力量來評量一切的裔族，歷代接任族長之人都必須通過「鬥神之路」的考驗，以證明是族裡力量最強大的領導者。進入鬥神之路的受試者，唯有成功通過試煉並繼任族長；或是戰死在鬥神之路的兩種結果，過程中並無反悔的退路。據此原因，故整條鬥神之路上充滿了試煉失敗者積累的怨氣，而這股怨氣執念，便使得鬥神之路越發凶險，且難以成功闖過了。據陶弘景推測，這極可能是有熊族後來很難產生合適族長人選，更導致有熊氏族四散衰落的主因。（任務09－闖過鬥神之路）


此人將有悲劇場下場

陶弘景另指出，他畢生致力於潛神修元，闡揚道法；長久以來，三界四方鬼魔精妖的存在並非無稽之談，只是難料有如此猖獗的一天。可惜他與葛洪參詳許久，但對於魔道的由來，卻仍不得其中要領。此遭人間這一番顛覆，委實快得令人措手不及；許是天意如此吧，他面對這種大異變，竟然也落得苦無對策。

返回瓦當鎮逐一與暫居此地的居民話別。葛洪叮嚀此番必得速戰速決，以免與陶弘景俱都命喪鬥神之路；與眾人交談過後，俱都獲得不同的餽贈；備齊補給之後，當即重返鬥神之路。鬥神之路是一處沼澤區，往東北方向沿水中浮石跳躍時，一路會不斷的竄出蟾精；在極北一塊較大型的島上會發現一個似有若無的幻影，揚言鬥神之路並無想像的簡單，當即以法力送至一處戰場與戰象決鬥…


打不到啊打不到

與戰象決鬥時，右邊腰帶的道具欄會暫時關閉，這意謂著決鬥過程中，不能使用諸如暗器、符紙等物品；開戰後，要確保先與戰象維持較遠的距離，並儘速利用場中的直柱當掩護屏障，當與戰象隔著柱子而各據一方時，必須靈活把握在戰象攻擊過後的瞬間趨前展開反擊；當戰象倒地時，即刻再躲至遠離戰象的柱子另一側伺機待戰，只要緊守戰象倒地時勿緊靠牠身旁的原則，還可見到戰象猛往柱子撞的自殺行動；依此保守的戰法，應可有效避免遭受戰象痛宰的悽慘下場。

戰勝戰象即可意謂成功闖過鬥神之路（任務09結束）；再往北跳躍至另一座島上會再遇上陶弘景，他指身後即是鬥神之門，只需將他身旁的鎮魂碑擊碎，鬥神之門即可通行。將鎮魂碑擊碎之後，陶弘景致贈司南佩護身寶石。（任務08結束）

陶弘景指先前所見如真似幻的人形，想必與妖物滋長有絕對的關係；方才遠遠的觀察其真元，發現此人元神的形體非常古老，極可能是三代時期一位法力強大的術士；這整件事的來龍去脈勢必不單純，從時空的錯亂到妖物的橫行，如此魔力必須是一個有能力受命於天，卻又不幸落入魔道的人才能支配，絕非尋常道行夠深的術士即能擁有。如今既闖過鬥神之路，只需再逐步發掘「七聖靈」的真正意涵，便能夠以正氣駕馭手中沾滿妖物血腥的兵刃了。

陶弘景指先前那如真似幻的術士逃逸方向已被他鎖定，看似返回妖氣更盛的北方去了；吩咐與瓦當鎮眾人道別後，即往北地出發。回頭見到瓦當鎮眾人皆已抵達此間，除了沈萬山、黃道婆、葛洪表示欲同往北地以外，其餘如公輸般、秦越人等俱都紛紛致贈物品；且郭什郎亦提及此去或可遇上他的族叔郭翁伯，屆時請代傳平安口信。逐一與眾人話別過後，跨入陶弘景身後的鬥神之門即可向北地前進。


後頭即是鬥神之門了

POINT

購買「精裝版」的玩家請留意，在踏入鬥神之門結束第一章之前，先返回瓦當鎮找公輸般進行妖物陣的挑戰，連番打敗妖物陣中的所有怪物和場次以後，再找公輸般談話即可引發瓦當鎮的隱藏關卡。

第二章 北地。

知秋鎮



此即郭什郎的遠房親戚

一路行至北地後，陶弘景但覺妖氣越來越重，如欲蕩除此地的妖魔，其凶險只恐更勝以往：所幸在重重妖氣之中，仍隱約能感到可寄予厚望的正道之氣，想必是其他的聖靈所發。可惜他所耗真元未復，暫且在此融丹煉符：這一路上也虧得黃道婆鑽研醫藥，如若需要，也儘可向她請益。回頭找黃道婆可請她鑲嵌護甲，另可購買回復性藥劑。

鎮上果真遇上郭什郎的族叔郭翁伯，他好心忠告應設法增強手中兵刃，因此地的妖物非同以往：可惜鎮上唯一懂得鑄劍的干將夫婦，前些日子離鎮尋找失蹤的兒子且久未返回。他因擔心失去這難得的鑄劍人才，故催促儘速前去尋找干將夫婦的下落。（任務10－尋找干將）

郭翁伯另強調性喜追尋墓跡的鑽研之樂，與開解墓謎的驚險之趣、盜得墓寶的珍奇之喜：他坦言若是想拉攏他郭翁伯的話，就四處多幫他留意哪裡有古墓的遺跡吧。他並提到有處地方可開開眼界，這北地的妖怪經常會去一個冰洞比武，目的就為炫耀實力，若能獲勝還可得到獎勵。若是有興趣的話，可找他帶路前往。（此後隨時可找郭翁伯進入冰洞與怪物比武）

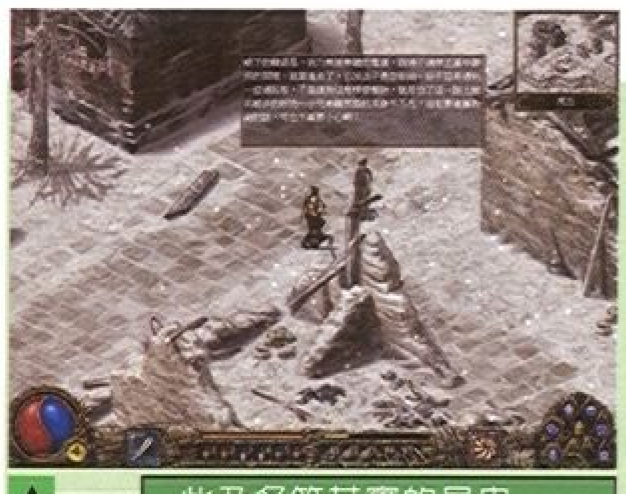
劍鼎堡



小心下雪路滑啊

由知秋鎮的東南方可抵此間，雪地中的怪物俱是雪地僵屍、狐精弓箭兵與狐精槍兵等：一路殺至東南方的雪地中可尋獲干將，他瞧出手中兵刃有他師兄歐冶子的落款，故燃起一線希望（任務10 結束）。干將指兵刃既經歐冶子鍛造，已非凡鐵可比，若要再進一步，恐怕得先取得五大名劍的神兵才行（任務11－尋找神兵來鑄劍）；干將隨即提出交易，指他夫婦在此附近失散，妻子應該走不了太遠，若是能設法尋獲他的妻子莫邪，且又有神劍在手的話，他必將代為鑄兵。（任務12－尋找干將的妻子莫邪）

虎　丘



此乃名符其實的見鬼

由劍鼎堡東南方，亦即干將所在位置附近的出口即可抵達，殺至東南方的屋角可發現專諸的魂魄，他有一事相求。在此西邊的一座僚王墓裡有把魚腸劍，那是他原本該還給干將之物，怎奈如今已淪為孤魂野鬼，故請求幫他完成此遺願，也好讓他得以進入輪迴之道。（任務13－尋找魚腸劍）

據專諸所言，魚腸劍是當初打從鑄劍大師干將那兒借來刺殺吳王僚的，在成功完成刺殺任務以後，他也難逃一死，此劍亦就此陪葬於墓中：他雖難以再世為人，但唯恐此生失信於人。專諸當年在吳國，被伍子胥引介到公子光門下，後為公子光遣他行刺叔父，亦即當時的吳王：他謙稱不懂大道理，唯固守報恩與守信，因此死後仍念茲在茲，並等候能代他償還神劍的對象出現。往西步下一段階梯不遠的西北方，即可見到僚王墓的入口。

僚王墓



潛藏在古墓內的怪物有衆多的雙頭怪、雙頭怪頭目、雪地僵屍等，繞經東北並殺至位於入口下方的墓道盡頭可發現莫邪蹤跡；莫邪指兒子赤比為了替父親干將報仇，已然出門許久未歸，她雖與丈夫碰過面，但卻一直未見兒子行蹤，可她一個婦道人家，怎堪對付外頭大批的妖怪，故央請一路代為留意兒子的下落。莫邪得知丈夫已返回知秋鎮，故急著趕回去讓丈夫安心（任務14－替莫邪找兒子赤比的下落）。莫邪離開後，再往東南殺入墓室會遭遇到僵屍將軍，解決一堆怪物之後；在盡頭的棺木中即可取得魚腸劍。

先將魚腸劍帶回知秋鎮給干將，他會立即將此劍鎔鑄於兵刃上，以增其威力（增加一個武器鑲嵌孔）。另聞陶弘景先前已傳授干將替兵器鑲嵌寶石的法門，日後此項工作就委由他負責了。干將原是吳國鑄劍師，只記得在苦思鍛鑄寶劍之法時，一陣出神後即置身於此異地；不料妻子莫邪隨後出現於此，並指他已遭吳王所殺，而獨子赤比則為了替他報仇也告失蹤，事後雖琢磨出莫邪所言之事，但卻對眼前遭遇產生更多的疑問。（任務11結束）

莫邪也已安全返回，言道丈夫干將當初為了鑄造神兵，採集了四方精鐵與六合金英，但卻遭遇金鐵無法融合的難題，她為了讓神物可以得到人氣而化合，也的確剪下了自己的頭髮和指甲投入冶爐中，這才煉成寶劍：但卻無傳說中那般的悲慘，說是她夫婦二人為了鑄劍而雙雙投入冶爐。莫邪指兒子赤比約莫十來歲，手中應持有父親所鑄寶劍為憑，再度請求務必幫她尋找兒子行蹤。（任務12結束）



看似很勇猛的樣子



這家子集體離家出走

再往虎丘將魚腸劍已交還給干將的過程告知專諸，他的遺願已告完成，終可安心進入輪迴之道了。（任務13結束、獲得「信」聖靈）

宣風林地

由虎丘往東南可達，此地有大批的狐狸槍兵、狐狸刀兵、狐狸弓箭兵與各兵種的頭目。入口不遠處可遇見人稱虯髯客的張仲堅魂魄，他提及一輩子心中最深的思念，但卻不得有非份之想的痛苦：

當隋末無道之時，他大有起而代之之志，詎料自遇見了紅拂夫婦以後，便大大的改變了一生：當初經由紅拂夫婦結識了李淵父子，便即看出天下必是他李氏囊中之物，若能助得紅拂夫婿李靖效力於李氏，日後紅拂必當有安享不盡的榮華富貴，故將長安產業盡數贈予紅拂夫婦，並即遠走他方以求了斷心中情絲。待他於十數年後回到中土時，卻不意客死他鄉。他當年雖對紅拂一見鍾情，但礙於結義兄妹之禮，只能將心思埋藏心內，但到頭來卻是自欺欺人，即連死後都不得安身，遂請求幫他尋求靈體解脫之法。（任務15－設法解決張仲堅的困境）



這道任務會像粽子一樣

勝族部落

由宣風林地東南方可抵此地，殺至東南在一座墳前遇上李靖的魂魄，他慨歎為了功名利祿付出了一輩子光陰，且內心最感內疚與悔恨者，即在世時給予妻子紅拂的時間太少，甚至於暮年隱居之際，尚得奉命出征；自紅拂撒手去後，李靖唯願時光倒流，讓一切得以重來，並矢言絕不再辜負於她。



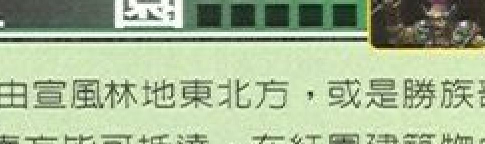
不認識托塔天王嗎

李靖於隋煬帝在位時，曾經投在當朝第一重臣楊素門下，可惜未獲重用；日後乃得遇明主李氏父子，兼且獲致紅拂慧眼青睞，但覺上蒼厚待不菲。李靖原名藥師，雖曾為隋臣，但畢生事業則一心扶唐，推翻隋朝、南統蕭梁、北平突厥、西破吐谷渾，功業也算不小；但因一向不以言詞爭鋒，故儘管功高，卻能夠善終天年。可惜逝者不可追，基於旁觀者清，遂請求可否指點一二。



這是不太紅的紅拂女

紅　園



由宣風林地東北方，或是勝族部落東南方皆可抵達，在紅園建築物中可遇見紅拂的魂魄。她甚為自己的早逝而深感對夫婿李靖有愧，因深知李靖情深意重，留他孤獨一人，必當傷心欲絕，全無生趣。紅拂在世時，即了然李靖心中常感內疚，唯她有份心意，卻臨到辭世仍苦無機會表白，故請求若有因緣找到李靖的墳墓，將所交託之信箋燒化，以告慰李靖在天之靈。

當紅拂獲知曾見過李靖魂魄以後，恨不得即刻奔去相會，但似她一般無主無歸的孤魂，必須要依附在特定的物品上才能行動，否則將成為飄零的遊魂，完全不由自主。說到可依附之物，還得是與她生前息息相關方可，最好就是她生前所用的物件。

勝族部落

李靖見到紅拂的信箋之後，顯然激動不已，並請求助他夫婦重逢。李靖贈予一把鑰匙，可惜不知其中藏有何種秘密，唯願對他夫妻重逢有益。李靖言道自身能夠功成名就，其實尚有一故人功不可沒，那便是張三哥虯髯客；其時李靖縱有沖天之志，唯實力仍大有不足，幸得張三哥將長安豪宅與偌大產業悉數相贈，實乃得展鴻圖的大恩人。張三哥當時曾交予各門扉與櫥櫃的鑰匙，偏就是這一把無使用之處。他夫婦當時並不以為意，不料今日竟有解開此鑰之謎的機會。

宣風林地



體驗一下圍剿的滋味

張仲堅一見到鑰匙，只道該是下定決心的時候了。隨即交予一個錦盒，並稱盒中裝有木梳，這是他當年偷自紅拂用以梳妝的木梳，正如他這一生的心情寫照一般，在他放棄逐鹿中原時，亦藉此象徵性的儀式封起這份心意。當年他帶走這個上鎖的錦盒，而將鑰匙交給了紅拂夫婦，原本是想藉永不再開啓錦盒，以斷絕心中諸般意念；但今日帶了鑰匙來見他，豈不正是點化他打開心鎖？張仲堅當即以木梳相贈，但指明既是受天意來打開心鎖，或可助他再見紅拂一面。

紅　園

紅拂見到她生前所用之木梳，高興得難以名狀：當即依附在木梳上，並央請帶往與夫婿李靖相會。

勝族部落

李靖夫婦終於重逢了，紅拂意指斬妖除魔的救世之路，最重要是尋著聖賢之德的庇佑，方能真正克制魔道，重建世間的光明。她並盛讚今日成全她夫婦幸福，雖非出於男女之愛，但卻是比小愛更可貴的人性之愛！擁有了廣愛世人的情操，日後在降魔之路上必能走得更加篤定。但聽聞張三哥的亡魂也出現，故請求再幫最後一個忙，勞駕再走一遭去找張仲堅，好讓她夫婦與之話別。





可得搞對順序哦

宣風林地

當年一同攜手逐鹿中原的結義三兄妹終告再世重縫了，張仲堅也已豁然開朗（任務15結束）；臨別前，他指錦盒夾層有個琉璃護心鏡，這是陪著他當年出生入死的護身寶物，也權充他三人的感謝心意。（獲得「愛」聖靈）

將琉璃護心鏡帶回知秋鎮找黃道婆，她指護心鏡乃是武將在沙場上的武裝：琉璃雖堅硬有餘，但韌度不足，並非極其合用的材料，故此琉璃護心鏡必是用以辟邪的寶物；兼且琉璃具有強大的導氣淨靈之功，對於終日與妖魔打交道的人來說，可是相當有注意的。（增加一個護甲鑲嵌孔）



也算是一種團圓吧

萬法碑林



分身不會主動攻擊的

由紅園東南方通道可達此地，除了衆多的雪地屍妖、飛刀小妖與頭目外，在東北邊尚會遭遇難纏的魔鷹王；魔鷹王因是飛行模式的妖怪，要等牠落地再行攻擊會拉長戰線，可以召喚天兵或天將，或是利用翁仲製造出替身以混淆牠的焦點；當魔鷹王對替身展開攻擊時，即可一旁伺機發動猛攻，但在牠倒臥時，最好遠離以策安全。欲採快攻戰法可考慮以連擊方式，若是身上有青龍符的話，那就更如虎添翼了。

解決魔鷹王之後，敲碎碑林中的一座紅碑即可救出赤比的魂魄。赤比在懂事之後，即由娘口中獲知爹的死因，從此即不斷的設法報仇；此事被仇家楚王得悉，並懸賞重金展開追殺，他逃至山裡躲避，遇到一名自稱可助他復仇之人，揚言只需將自身的頭與劍交予，自當能替他完成報仇心願。赤比不疑有他，便即當場自刎；但當他的雙眼再度睜開時，卻見到楚王正朝他的頭部走來…那個自稱要幫他的人，則尾隨楚王身後亦步亦趨，冷不妨一劍將楚王的頭部削下。眼看大仇已報，雙眼這才甘心的閉上；沒想到再度清醒時，已然置身於此地了。赤比此刻最想念親娘莫邪，但苦無可依附之物品，請求幫忙設法帶他前去與娘親會面。（任務16－拯救赤比的靈魂）



這孩子有段感人的事蹟

返回知秋鎮詢問陶弘景，他指赤比自春秋時代死後，變成了幽魂一直到現在；但他出現於此時此地，必然和整件事情也有相當關聯。據說那位幫赤比復仇的是名術士，他帶了赤比的頭去見楚王，並建議放入大湯鍋煮沸，詎料連煮三天卻未煮爛；那術士建議楚王趨近湯鍋並以王威凝視，術士乃隨後趁勢砍下楚王項上人頭，並以劍揮砍自己頭顱而入湯鍋。爾後三顆頭顱已煮爛成一團，難以分出彼此，故而合葬於一處，稱之為三王墓。陶弘景並指赤比所需之依附物品，即是赤比取自娘親莫邪並自刎、術士用以砍下楚王與自身頭顱的干將劍；只要找到了此劍，便可讓赤比託魂而帶返父母身邊。（任務17－尋找干將劍）

再找鑽研古墓的郭翁伯，他指三王墓裡頭有四根分立東南西北的柱子，那便是「千秋定疆柱」，也是三王墓裡最刁鑽的機關；要想解開機關便得一一去觸碰，但每觸碰一根柱子即會引發一場危機。首先要從東邊的柱子碰起，然後依序是南、北，和西邊的柱子；照此順序開啓機關，就可確認要找的東西是否存在其間了；唯一旦碰錯可得重來，那會使危機應付到手軟的。

偃兵塚

由萬法碑林東北可達，往前不遠處即會遇上蒲元，他原本在稍北的一處谷地煉刀，為躲避妖物追殺而逃出谷來，沒想再返回此地時，這進谷唯一的山路竟給冰封了。蒲元意指手中兵刃或可破冰，但發現目前威力尚不夠勁，若有機緣將手中兵刃提昇的話，希望能再返回此地以助他回谷。蒲元本是三國時，蒙諸葛丞相任命為蜀軍的軍械監造官，論及屬地刀械之精，堅信蜀水之功僅是其一，他自有另一番獨到的見解。

蒲元表示以他對冰的了解，再估量冰的質地，可以肯定眼前堅冰似是千年所結成的；但納悶的是，在他出谷時，這山路還是暢通無阻啊！他雖不明偃兵塚的由來，但推測此地應是古代某場戰爭以後，戰勝的一方將戰場上的無名屍體集體埋葬的一種儀式，取名偃兵，大概就是希望爾後能停止干戈，偃兵息鼓，不要再有傷害生靈的戰爭發生。當年諸葛武侯出祈山大戰魏軍時，也有替戰死的魏軍建立類似的軍塚；另獲知偃兵塚一帶有座巨大的古墓，附近常有妖怪盤據，若是經過該地，可得提高警覺。沿著覆雪山壁往右，可發現一處山洞，此即三王墓的入口。



▲他可是三國時代的人物哦

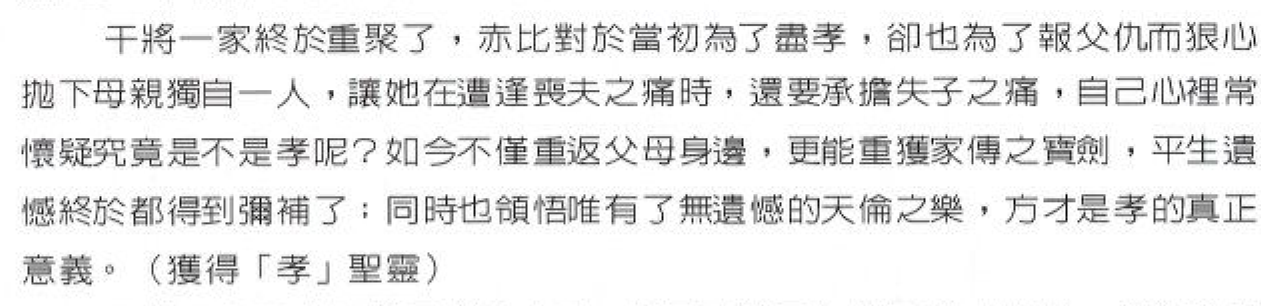
三王墓

一路殺至墓穴內部會發現郭翁伯所說的千秋定疆柱，依照所在的位置以觀，觸碰的順序依次是：右上（東）、右下（南）、左上（北）、左下（西）；唯碰觸每一根柱子時，都會出現一位僵屍將軍，應戰之道首重打帶跑，應儘可能節省符紙才好。四根柱子全都起開後，中間台座即可取得干將劍，但同時會再出現一名僵屍王：要戰不戰皆可，拿了劍再花個指南珠即可快速返回知秋鎮。

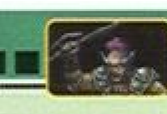


▲也可以拿了劍就跑的

帶著干將劍往萬法碑林找赤比，赤比見到昔日報仇所使寶劍，並獲知父母已在知秋鎮等候，遂迫不及待依附到劍上，催促儘速帶他往見父母。（任務16結束）



一家鬼總算團聚了▶



返回知秋鎮讓干將一家三口團圓，但得先見見郭翁伯；他確認破了千秋定疆柱以後，甚感與有榮焉。郭翁伯交代速讓干將一家團圓，待這事辦完了，回頭他還有事相量。（任務17結束）

干將一家終於重聚了，赤比對於當初為了盡孝，卻也為了報父仇而狠心拋下母親獨自一人，讓她在遭逢喪夫之痛時，還要承擔失子之痛，自己心裡常懷疑究竟是不是孝呢？如今不僅重返父母身邊，更能重獲家傳之寶劍，平生遺憾終於都得到彌補了；同時也領悟唯有了無遺憾的天倫之樂，方才是孝的真正意義。（獲得「孝」聖靈）

干將見兒子赤比雖已成了亡魂，但因赤比是在他死後才出世，如今尚得見兒子一面，自是欣慰不已（任務14結束）。干將隨即以寶劍相贈，用以強化手上兵刃，當可使其威力更上層樓。（增加一個武器鑲嵌孔）

偃兵塚



▲這樣的打法最是安全

此時再來到雪地找蒲元，他見手中兵刃已大不相同，雖未至頂級，但對付千年堅冰應該不成問題了。趨前揮劍將積堆的千年堅冰摧毀之後，蒲元再央請幫他一個忙。他在山谷煉製的三千把刀，已然屆臨淬火的階段了，但卻苦無合適的水可用，只因他堅持要以蜀水淬火。他指谷中水質雖有蜀水成分，可惜不純；但推測水流上游或有著落，但因途中盡是妖怪，使得他裹足不前，故請求幫他前往玄光谷取來冰封的蜀水，以助他完成鑄造神刀之心願。蒲元在所鑄之刀淬火時，除時機、方法以外，最緊要訣竅即在於水質；聞聽經蜀水淬煉的刀劍，把把堅硬鋒利，冠絕當世！（任務18－替蒲元尋找蜀水淬火煉刀）

往蒲元身後的山坡殺上山頂，雪嶺上會遭遇到眾多的雪地巨人，再往東北則會遇上難纏的牛魔王；與牛魔王初相遇時，可盡量先將其他怪物引出，待解決後再單獨對戰牛魔王。要戰勝牛魔王的要訣，除可運用青龍符快速解決以外，更可利用有高低差的地勢之便，只要站對了方位，牛魔王的任何攻擊幾乎是束手無策的；此時可以暗器或是絕技連番攻擊牠即可。時間是會拖長了些，但此方式是較能省下資源，且是較安全的方法。打敗牛魔王之後，即可由東北盡頭的通道前往玄光谷。

玄光谷



好像只有這一份哦

進入玄光谷首遇南霽雲，他原本要邀請一同殺個過癮，但旋又覺得手中兵刃不太對勁，面對僵前封路的萬年玄冰絕對沒輒的。恐怕得待兵刃再強些，或是由他再繼續等下去了。南霽雲生前正值安祿山起兵叛亂，他與中丞張巡死守睢陽孤城，力抗賊兵達九月之久，終致糧盡援絕而告城破，城中人俱皆遭俘被殺。也因此，他雖已身死為靈，但卻立誓要誅盡天下妖魔後，才願進入輪迴。（任務19－肅清玄光谷的所有妖孽）

南霽雲所稱的萬年玄冰是位於南邊道路上的冰堆，但北邊的冰堆則可輕易的敲碎；由此方向殺至一堆結成冰的水桶處，可由其中一只水桶取得蜀水。南霽雲此刻不會主動加入戰團，但若是將怪物引至他身邊，他還是會出手相助的。

將蜀水帶回偃兵塚交給已返回雪頂屋前的蒲元，果真助他鑄好三千把刀器；蒲元為表謝意，遂將他機緣巧合在三王墓中取得的莫邪劍贈與，並囑咐可找鑄劍之人，利用此劍再為兵刃強化；回頭再來找他一趟，他可為新兵刃淬火，好體會一下蜀水之妙。

返回知秋鎮尋求干將的協助，干將見到他昔日為楚王所鑄的雌雄雙劍中的雌劍，更加認定是天意要磨練出一位救世之人的；目前所遭遇的一切，恐怕就是所謂天意的試煉。手中兵刃原本未臻頂峰，但經過魚腸、干將二劍的融入，總算離大成不遠；如今再將莫邪為兵刃做最後的強化，讓兵刃本身達致大成的境界。

再往偃兵塚找蒲元，他指代尋蜀水的行為便是個忠字；因為認真看待他的付託，更是超越一般的信，而達到忠的精神了。隨後當即為新鑄兵刃淬火，爾後亦可請他鑲嵌武器。（任務18結束、獲得「忠」聖靈）

之後再返回玄光谷找南霽雲，他見兵刃已有破冰的把握，遂先提出議定：這一大片谷地，不知佈滿了多少妖孽魔怪，若能協同肅清怪物，他將會告知一個有用的消息。他允諾一路上會助一臂之力，並強調谷地中有座喚妖塔，務必要全力擊破，之後並相約在北邊的離火玄冰之前相會。

這一路上有南霽雲的協助，但經驗值可不能獨享的。繞經東南再殺往北邊，在谷地中的喚妖塔前會再遭遇到魔鷹王，可以藉助南霽雲充當盾牌，一旁伺機尋找機會再展開攻擊。魔鷹王死後，務須將喚妖塔擊碎後，再往西北與南霽雲會合。（任務19結束）

南霽雲指前方的離火玄冰，任世間再犀利的兵刃也奈何不了，唯有至勇當頭，心中毫無畏懼的一刀下去，方有機會劈開；畏懼會使人勢弱，若想破冰，必須使勇而非使力（獲得「勇」聖靈）。他另提醒破冰以後，會先通過冰火沼，沿沼中道路到了盡頭，便接上一段由兩旁山壁夾成一線天的山路，如果想上絕龍嶺的話，那是必經之途。但這一段路上佈滿了邪靈瘴，以目前力量若想硬闖的話，只怕有死無生的。（任務20－解開邪靈瘴）



下方尖尖的即是喚妖塔

知秋鎮

既不能闖過冰火雪沼東邊盡頭的邪靈瘴，自然得先問問陶弘景了。陶弘景指絕龍嶺上必存有一切事情的關鍵，恐怕非上去一趟不可。至於南霽雲將軍之靈警告力量不足之事，他想到底，卻總覺得對手既是可怕的邪魔之力，能與之抗衡，應該唯有聖賢之道的「七聖靈」了；看來還是先得集齊才是。

郭翁伯有感是足可付託心願之人，乃表示他真正的珍藏，並不是刀劍或珠玉，而是昔日周天子用來祭天的六器；此情此景觸發他湧起強烈心願，希望能帶著六器到傳說中，最接近天的九天池祭壇，為蒼生向上天祭告一番。可是根據他的考察，就是想不通如何才能到九天之上？就連與陶弘景多番琢磨也未有結論。（任務21－替郭翁伯完成祭天的心願）

回頭再詢問陶弘景，他一聽聞絕龍嶺，反問是否記得當初在鬥神之路所見如真似幻的人影？他已推測出那人必是三代時期殷紂王的太師聞仲！昔日周武王起義師伐商紂，即在紂軍的聞太師手下吃過不少敗仗；傳說此人額上生有神眼，法力高強，但他助紂乃是為了殷商宗廟，而非助孽，因此也算是難得的死忠之臣。當初聞太師的下場乃是兵敗絕龍嶺而亡，不知和所聞之絕龍嶺是否相同。

陶弘景繼而指出，飛上九天池的設想已有了眉目，只要能煉成一種飛天術丸，屆時就可將人送上九天。煉此術丸的材料，如今只缺一樣最重要的寒沼冰火…冰火乃是冰中藏火，此火能在極寒中而不滅絕，顯係天下火源之最；煉製飛天術丸最需淬自火中的朱雀之元，缺了此成分，就僅能煉成有助於輕身的藥丸，而非使人飛升的術丸。通常一片寒地中，經久才能形成一片冰火，且該地還需符合在冰火成形期間都處於苦寒氣溫才行。冰火雪沼恰恰符合條件，該地形成的便是所謂的寒沼冰火。若想完成郭翁伯的心願，需先設法找到冰火雪沼裡的寒沼冰火才行。



陶道長還真是博學多聞

冰火雪沼

由玄光谷西北盡頭通道可達，雪沼中有眾多的雪地巨人、超級雪地巨人、貔貅、貔貅頭目、貔貅精等。沿著山坡往坡頂西邊會瞧見一堆雪地巨人倒臥在地休息，旁邊石堆中會發出火光的的雪堆裡便有寒沼冰火。

將寒沼冰火帶回知秋鎮給陶弘景，他表示只消從冰火中提出朱雀之元，便能大功告成。但飛天術丸煉成後只得一顆，無法與郭翁伯同時飛上九天池，不妨先去商量祭天之行的計劃，回頭再找他取藥便是。

郭翁伯聞聽飛天術丸只有一顆之後，神色絲毫未見有異，概因他早已認定有人會代勞…提議先獨自飛上九天池，順便先清清上頭的怪物，再找找有無不用飛的方法上去；他相信天意若肯幫忙的話，勢必會讓他完成心願的。

陶弘景指郭翁伯或已推究出九天池上必有裝置，只不過要個人先上去開啓吧。飛天術丸需在血氣中運行藥力，服用後即可動身出發；待返回冰火雪沼的升天台後，口念九天池之名，自會飛升抵達的。服下飛天術丸（自動）之後，重返冰火雪沼中，在先前取得寒沼冰火右方不遠處，即可發現升天台；只需站上台座即可飛抵九天池。



能否不擾人清夢呢

九天池

抵達後可於地圖上看到代表怪物的密密麻麻紅點，這裡的怪物都是實力較強的貔貅頭目、貔貅精及貔貅王；初抵時千萬別輕舉妄動，一旦讓牠們蜂擁而上的話，那是絕無生路的。位於東北方向的傳送裝置即是郭翁伯所推測的飛天裝置，唯有啓用它以後，方能往返於此地與知秋鎮之間；抵達時的傳送裝置則是回返冰火雪沼的升天台，危急時千萬別弄錯了。逐步往東北的傳送裝置挺進，沿途設法分別引怪物單打獨鬥，啓用裝置之後，可再將其餘怪物引至附近戰鬥，以利戰況吃緊時，可快速返回知秋鎮尋求援助。

待怪物全都消滅以後，回到知秋鎮通知郭翁伯，他指六器玉潤生輝，顯然已感應祭天聖地已經淨化；郭翁伯先行前往九天池祭天，吩咐隨後可得去接他返回。

再往九天池可於祭壇找到郭翁伯，他意指此番祭的是天地正氣，求的是世道得救，所憑正是一個義字，意即不能被任何藉口扭曲的真理（任務21結束、獲得「義」聖靈、聚齊「七聖靈」）；他指手中蒼壁乃禮天之器，是六器裡最能辟邪的寶物，這就以禮器相贈。

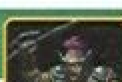


看來唯有死路一條了

將蒼壁攜回知秋鎮找黃道婆，她指蒼壁是天子用以禮天的，唯寶玉自來即有辟邪之效，而此璧玉則更是其中聖品，若是再加入護身衣物，就真是天衣無縫了。（增加一個盔甲鑲嵌孔）

陶弘景獲知已齊聚七聖靈之力，指陳抗魔氣勢已渾然無缺，幾已達諸魔不侵的境界，隨即以道法引導此力量，以護住心脈真元，好抵抗邪靈瘴中亂心喪神的致命魔力，如此即可闖上絕龍嶺了；陶弘景並交代肅清怪物以後，再返回找他，他可幫忙打開嶺上通往地獄的裂隙。（任務22－打開地獄之門）

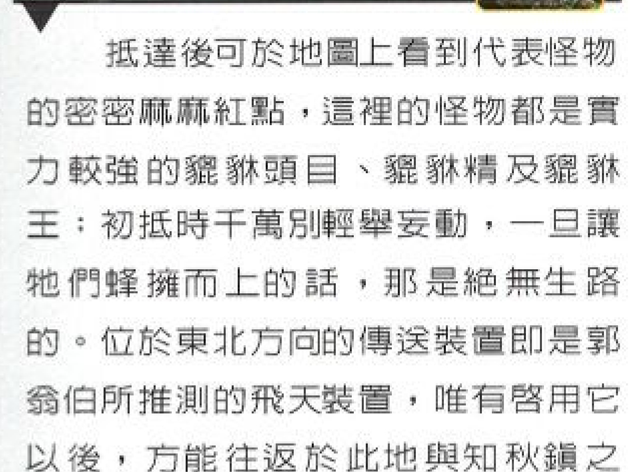
絕龍嶺



穿越位於冰火雪沼東北方的邪靈瘴即可登上絕龍嶺（任務20結束），嶺上的怪物種類繁多，數量也極驚人；往東南途中會再遭遇牛魔王，對付之道可參照先前的方法，但若有多餘的青龍符，也可輕鬆的拿來收拾牠。再往西北挺進到嶺頂時，會遭遇強敵聞太師，此刻若無青龍符可用，那就真的不好玩了…聞太師會不斷的召喚出各式怪物，時間若是拖得太長，累積的怪物數量將會形成額外的負擔與困擾，那會導致險象越發環生的；而且若是戰鬥中不幸敗亡的話，儘管可於知秋鎮復生，但聞太師也會重生而數值全滿。

解決聞太師以後，在盡頭發現有一地縫遭魔力封住，先返回知秋鎮詢問陶弘景；陶弘景得知聞太師出現於嶺上，懷疑他一向並無野心，不知所圖為何。至於那一道深及地底的裂隙，即可能是遭聞太師施法封結，顯然是不希望有人經由隙縫通往某處；他決定即刻動身前去了解，並吩咐先與眾人話別後，儘速趕去與他會合。事情發展至此，也該是查出魔源的時候了，縱然是條不歸路，也需闖它一闖。逐一與眾人話別，沈萬山、黃道婆與蒲元三人會一同前往。

再返回嶺頂時，裂隙的封結已被陶弘景解破，但目前則感覺不出裂隙中有何危險，下去以後還需小心為上（任務22結束）；趨前進入裂隙即可踏上地獄之路。



往地洞跳就可下地獄了

POINT

購買「精裝版」的玩家請留意，在最後返回知秋鎮時，可找郭翁伯進行冰洞比武；勝過所有的場次與怪物以後，先與郭翁伯對話，然後再與干將交談，如此即可觸發隱藏關卡。

第三章 地獄。

望鄉台


終於有新人上場演出了

同闖地獄的蒲元可鑲嵌武器並出售暗器；沈萬山的聚寶盆和儲藏箱也便利依舊；黃道婆可鑲嵌護甲並出售藥劑；而陶弘景則仍然出售符紙。在此陰曹地府會遇上武判官，他已聞聽過人間有位高手一路斬妖除魔，另歎道此時冥界也如人間一般，到處都有妖物佔據，他本該前去與閻王會面，好設法阻止妖物為禍更深；但留居此地太過危險，建議開路前往孟婆寨較為安全。（任務23－闖過望鄉台）

陶弘景也附和武判官之言，他對於誤闖陰間亦感納悶不解，但覺此地形勢的確欠佳，或依武判官指示而前往孟婆寨才是道理；但因考慮眾人功力稍弱，恐怕不宜同行，故先請為大家殺開一條安全之路，以保眾人能平安的前去孟婆寨。望鄉台的怪物有夜叉、夜遊魂，獨自殺往東北會遇上夜叉隊長，解決後即可走出望鄉台。

孟婆寨


來碗熱湯喝喝如何呢

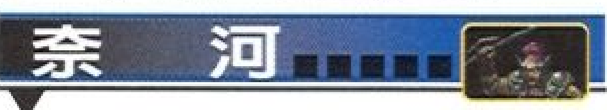
此地果然不見怪物身影，進入寨內遇見孟婆，她倒責怪起武判官怎不護送前來，也好多個幫手；孟婆指冥界出事以來，閻王曾找她論及打探魔道來源之議，但過後即失去了消息。現在情況究竟如何，她也無從得知；再者，恐怕孟婆寨終究也要淪入魔手的。眾人若是願意協助固守此地，她自然歡迎並感激的。

待眾人安全抵達寨內以後，黃道婆提到地獄蛙可製成上等的藥品，若願意幫她取得蛙皮，她或可幫忙提煉出好用的藥品來。有興趣可找黃道婆進入異地踩地獄蛙，在時限之內踩死一定數量的地獄蛙，即可獲得黃道婆的獎賞。

孟婆另指孟婆寨除了是輪迴再世為人之魂遺忘前世所必經之地，還是一個好去處的唯一通路；這個好去處就是冥界的鬥技場。雖然鬥技獲勝只會得到些許小獎勵，但孟婆聽說如果能打敗所有對手，還能得到意想不到的好處哩！

在寨門外東南再遇上武判官（任務23結束），他指前方是奈河，接著便到鬼門關，過了鬼門關之後才算是真正的冥界，閻王正在冥界裡設法阻止妖孽造成更大的禍害，目前對魔道一無所知，對付起來確實有心無力。他此刻急著要趕去與閻王會合，故請代為前去奈河找比干，無論如何要向他取來玲瓏心，這對陰間秩序的重建將是無比重要。東西取得之後，請再往鬼門關相見。（任務24－尋找聖者之心）

奈河

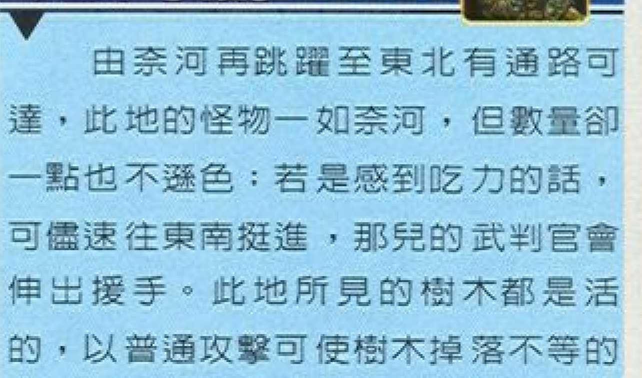



這種皮肉錢不好賺

奈河中竄出的水鬼會自爆，當牠們急步欺身而來時，務必要快速的躲閃開，否則傷亡慘重。往前的河中唯有突出水面的石塊可供跳躍前進，但沿路都會竄出不少的水鬼，加上原本立於石塊上的弓箭鬼，著時會讓人手忙腳亂；此地可採取隨時機動跳躍在不同石塊間的戰法，遇有情況不對勁時，該當立即閃人要緊。輾轉跳躍至北邊小島上可找到比干，但得先解決此地的水鬼隊長。

比干知悉是身懷七聖靈的救世之人後，他為了交予玲瓏心，已在此等候許久。他語出驚人地表示，人間此番動盪，實乃紂魔即將重臨人世的先兆！那紂魔便是比干當朝為臣時的殷紂王帝辛，他雖是身受天命之皇子，但其魔性之強，恐怕是蚩尤以降的頭一人。其時紂王兵敗自焚，真元早墜入魔道。一代魔王雖已生成，但此番真正讓紂魔得以復世的，卻是與比干同朝的聞太師；比干透露唯有心上七竅盡皆開啓，方能成就封魔之威力；一路以救世為己任至此，心之一竅已為義聖靈所啓，但此後重任，即是尋求重啓其餘六竅與封除紂魔之道。（獲得玲瓏心、激發「義」聖靈）

鬼門關



由奈河再跳躍至東北有通路可達，此地的怪物一如奈河，但數量卻一點也不遜色；若是感到吃力的話，可儘速往東南挺進，那兒的武判官會伸出援手。此地所見的樹木都是活的，以普通攻擊可使樹木掉落不等的金錢和道具，且可一直砍到樹木枯死為止。

武判官見玲瓏心已取得，意指西南便是森羅殿的大門，但被裡頭一個魔頭以魔印封住，即連他與閻王也都無法打開；玲瓏心乃至聖之物，應可藉正道之力反制魔力封印，亦可保護不受魔毒侵損。就請先試試能否破門而入，但千萬得小心蟄伏在內的魔頭。

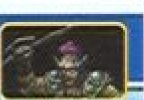
武判官指森羅殿乃閻王執事之處，是以殿中藏有統管冥界的諸般重要事物，可說是冥界的中樞之地。自冥界遭入侵以來，情勢大亂，若不能儘速重建秩序，連天人兩界都要大受影響；但重建冥界的關鍵如今皆封在森羅殿中，但望尚未慘遭魔物之手，否則任誰都擔當不起的。

森羅殿

殿外亦有大批的怪物和樹木，殿內則有若干夜叉和夜叉隊長，殺入殿前會遇上巨大的夜叉頭目，唯有解決牠以後，才算是開啓森羅殿的大門。

返回鬼門關回報給武判官（任務24結束），他交給一塊路牌，並指東北方向即是黃泉路，進黃泉路之前有石魔像守住，但有路牌在身，不會受到攔阻的；閻王目前應該就在黃泉路，請幫他前去通報一聲，謂武判官已入森羅殿尋找閻王璽，請閻王速趕來共商大計。（任務25－處理閻王的事情）




別讓牠的體型給嚇著了

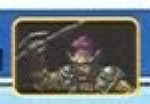
黃泉路

黃泉路上果真不好行進，除了一般的妖怪以外，尚有二名夜叉頭目和一名夜叉王，盡可利用矮牆墩隔空施予武技攻擊，如此會輕鬆許多。

在東北盡頭前可見到閻王，閻王指稱與兩位鎮殿將軍到了前方的冥城，但卻遭下三道之門阻住去路；若真要打開這些門而直追魔源的話，就必須先往森羅殿中，所幸有此高人代為除去魔印。閻王當即要趕去森羅殿與武判官商議如何開啓下三道之門，但請先往冥城通知兩位鎮殿將軍，顲其返回森羅殿共商除魔大計。經由閻王身後的通道可往冥城。


現在可不是三更時候啊

冥　城



抵達冥城不遠在城門口遇上一位鎮殿將軍，他獲知森羅殿大門已開，急著要通知在城內的另一名將軍。獨自進入城內再尋獲另一名鎮殿將軍時，詎料此將軍卻露出本來面目，連同城內的怪物與城門口的鎮殿將軍一同展開攻擊。要對付兩名虎賁將軍，的確有些棘手，應設法將他們分別引開，並密集的利用城門口的傳送裝置返回孟婆寨尋求資源援助。危機解決過後，心想務須找武判官問個清楚；再往東北盡頭一扇門後，意外發現有另一位閻王和一名文判官被關在牢籠之中，原來這才是真正的閻王…（任務25結束）


不跑可會來不及的

冥界之王閻摩在遭武判官偷襲之後即一直被關在此，因叛賊武判官與紂魔的手下勾結，試圖打開他所封印的門，好讓諸魔可假冥界之道直通人世；眼下第一要事，還是先將他們解救出來才是。閻王指首務必須奪得地牢鑰匙救出他二人，方能夠並肩對抗魔頭；只可惜不知鑰匙何在，但假閻王和武判官皆非易與之輩，囑咐要多加留心。（任務26－協助閻摩除害）

閻摩指稱被武判官引至冥城時，卻誤中兩名假鎮殿將軍殷洪、殷郊及假閻王的埋伏，只因未察覺武判官的郎子野心，才會如此容易跳入圈套；閻摩一直未見其他魔頭，故推測侵入冥界者，唯有這三人而已，故鑰匙必是在他四人身上。兩名假鎮殿將軍身上既未見到鑰匙，那麼只剩假閻王和武判官兩人了。

森羅殿



再度殺進森羅殿中見到假閻王，只因聞太師敗在絕龍嶺上，武判官才會接應不到人；冥界一再設陷加害，卻反被殺得元氣大傷，為免為紂魔留下心腹大患，鬼王要親自動手了…假閻王此時乃不死之身，別將資源浪費在牠身上；趕緊四處追索武判官的蹤影，盡全力先將他解決，才能由武判官身上拿取監牢鑰匙。武判官不會太難收拾，倒是一旁的鬼王才顯得礙手礙腳的；可設法將戰場擴大，才好方便獨自的對付武判官。

先打牠就可以了

先返回冥城使用監牢鑰匙救出閻摩和文判官，文判官對於昔日情同手足的武判官，今日因利慾薰心而告斃命，儘管死不足惜，但也不免要為之一掬同情之淚；想那殷洪、殷郊二兄弟，無乃也是對紂魔愚孝之念所致。今日憑藉七聖靈之力，方能擊敗如此魔頭，也希望聖靈中的至孝之力，可使他二靈真得解脫，勿再墜入魔道。（激發「孝」聖靈）

閻摩言道，異變陡起之後，一方面要追查魔源來處；一方面則要儘速找回冥界三寶，這三寶要是讓妖魔給毀了，日後冥界就永無重建的機會了。閻摩推斷三寶應是在混亂中失落於下三道，若要開啓下三道之門，必須返回森羅殿才行。至於那假閻王的不死之身，待閻摩到了殿中自有破解之法。閻摩請文判官先往孟婆寨告知衆人現況，隨即親自帶往了森羅殿（自動）。

與閻摩重返森羅殿時，閻摩當即破解假閻王的不死邪法，之後即可全力對之展開攻擊。閻摩會留在殿門口等


大功就快要告成啦

候，必須獨自入殿內挑戰鬼王；在此可先將一干妖怪解決，之後再全力的對付鬼王。鬼王不會太難應付，攻擊力不至太強，且行動遲緩，只要耐著性子慢慢料理即可輕鬆收拾。

回頭再找閻摩，他指下三道乃是餓鬼、畜生和修羅之道，裡頭全是冥頑不化、休得輪迴的惡靈。閻摩直覺諸魔最早的入侵之地便是下三道，爾後勾結了武判官，這才有若干魔頭得以進入冥城。至於維繫冥界秩序的三件寶物，第一件便是閻王璽，此乃冥界之王處理萬機的印信，關係著冥界統治的秩序。第二件則是生死簿，此為裁判生死的憑據，關係著冥界輪迴的秩序。最後一件是無常令，此為拘魂與賞罰的符令，關係著冥界審判的秩序。閻摩擔心三寶遭毀，若果真如此，則冥界勢必要面臨崩壞之命運，後果自不堪想像。（任務27－尋找陰間三寶）

閻摩進一步指出鬼王便是紂王當年的封宮官朱升，當年周武兵臨城下，紂王見大勢已去而決定自焚於摘星樓，這朱升便是那受託堆薪舉火之人。朱升無奈焚君，自己也縱身投入火中以死報君；死後魂魄飛入封神台，並受封為寒宿星。此人實際忠過於愚昧，初則不知分辨所忠物件之善惡；繼而再度效忠於紂魔，委實愚不可救。如今以至聖之力除此魔頭，玲瓏心忠聖靈之力也獲得重啓，魔道末日又更進一步了。（任務26結束、激發「忠」聖靈）



一旁看熱鬧的閻羅王

孟婆寨

返回孟婆寨時，文判官指稱閻摩不久前曾返回此地，他相信打開魔界的法門，必定能在陰間找到一些相關的記載，他要四處去仔細勘查研究如何破解魔界障壁，不知何時才能返回。至於陰間三寶則請協助繼續尋找，尋獲的話也別急著帶回，就請暫且攜帶在身邊較為妥當。

接著可向陶弘景詢問七德之昧、障壁裂隙與三教界印相關訊息：經過比干和文判官的解釋之後，陶弘景終於推敲出整件事情的始末了。人間之所以會遭受妖魔荼毒，原都是聞太師為使紂魔重臨人世而造成的：當正道盡崩之時，鎮封裂隙的三教界印頓失威力，聞太師乃藉機將之破壞，使得魔界諸魔再無阻礙的紛入人世了。眼下尚有幾件棘手的事，一則紂魔復世之日當已不遠，但障壁之所在尚無頭緒；二則玲瓏心之竅仍未完全重啓，離封魔之力尚不可期。

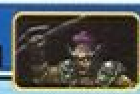


陶道長真的懂得不少哦

傳說女媧趁上世魔王蚩尤殞滅，群魔無首而自相殘殺的良機，藉諸神之法以補天石於魔界外通之處立下障壁，但不知何故，卻遺下一處裂隙未能盡封，因此仍有孽畜精怪能由此入侵人界。為了根絕魔跡，昔日三教中的修道前輩費心的尋著該地，再以道法將裂隙封印；可惜世間關於魔界的所知資料太少，他至今仍無法推究出障壁裂隙之所在。

但就他所知，那界印克制魔道的法力來源，乃是三教中七位修行極深之道尊，佈置了七座神像的「七聖封魔陣」，並以不斷轉化世間正道之氣而來。也因此，當世間正道日漸淪喪，陣中法力便會隨之消逝；聞太師正是趁此法力消失殆盡時，將七聖封魔陣反其道而行，三教界印因而轉化為魔元之印，反而使障壁裂隙逐漸擴大。在裂隙擴大到紂魔得以通過前，一干魔頭便已紛紛穿入冥界蟄伏，而更多的魔物則更是大方的侵入人界為患了。了解來龍去脈之後，再度重返冥城；在冥城的左上方有兩條交叉的通路，往左的出口是通往畜生道；往上的出口則是通往餓鬼道。

畜生道

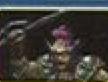


畜生道內可遇見一位豬模怪樣，且不知自己是哪朝皇帝的皇帝；這位皇帝認為自己會被打入畜生道，全因那些亂世奸臣未能真正伏法，這才牽累他必須擔負治國不力之罪所致，唯有誅除他們，方能將功贖罪；如若答應助他鋤奸成功，還他本來面目的話，不但當即封為平亂大將軍，且將重重打賞。據說那批淪入餓鬼道的奸臣名號已記不得了，但為首的僵屍之王便是那忘恩負義之徒，只待獲允前去誅除他們了。



這樣的君王人界也有的

餓鬼道



餓鬼道中可遇上皇帝口中那位自己也忘記名號的奸臣大將軍，他也恨極那位沉溺美色、寵信奸佞的狗皇帝；他自信就快有機會登上大位了，只要有人能先幫他帶來那顆淪入畜生道的狗皇帝之豬頭的話；待他天下在握時，必定少不了這一份。

此時可考慮要選擇幫哪一邊。若是決定幫助大將軍的話，他會派出副將協同挑戰皇帝；皇帝不會參與戰鬥，倒是他身邊的幾名護衛較為難纏；解決皇帝的貼身護衛之後，皇帝會交出閻王璽（激發「仁」聖靈）。返回餓鬼道時，大將軍會因見不到豬頭而反目成仇，必須獨自對付大將軍和副將；擊敗大將軍以後，即可取得生死簿（激發「愛」聖靈）。



挺熱鬧的不是嗎

但若是反過來協助皇帝的話，他會指派御前侍衛協同清剿奸臣大將軍和副將，以及大堆擁護他的怪物；大將軍死後仍可得到生死簿，而皇帝也會致贈閻王璽。其間差異在於，幫助皇帝只需戰一場；而幫助大將軍則需打兩場。

修羅道



由冥城東南方通道可抵此間，此地的修羅戰士驍勇善戰，動作極為迅速；應戰之策應以步步為營最佳，也可逐一引至入口附近的橋面上作戰，以防遭到大批怪物的群攻圍剿。內中還會遭遇蘇妲己，她指這一切都開始於她被斬首時，當初奉女媧之命欲斷送殷商江山，豈知非但無功，反惹來殺身之禍。她因自覺被所謂的正道所騙，故臨死前暗自發誓，定要讓此負她之人付出代價。此姝的武技殺傷力極為驚人，應戰時切勿近身太久，或可大量使用翁仲，或是召喚天兵天將以混淆她的攻擊目標，隨後再伺機予以武技攻擊；但得留意一點，蘇妲己初敗後尚會變身，而整體攻擊力也會隨之加強許多；擊敗蘇妲己即可取得無常令（激發「信」聖靈）。

此時返回孟婆寨會見到閻摩，將冥界三寶交予他之後，他會確認經歷了下三道的昏君之愚仁、奸臣之貪欲與妖女之昧信；這些邪魔歪道終究不敵至聖之道，也因此身上的仁、愛、信三聖靈才得以完全釋放，讓聖者之心又順利開啓了三竅（任務27結束）。閻摩發現在修羅道的盡頭，過去曾封鎖了一處叫輪迴煉獄的地方；該地必定存有通往魔界帳壁的關鍵，閻摩已決定前往開鎖；但此部份尚需陶弘景襄助一臂之力，可先找他詢問詳情。閻摩另推斷出若要讓諸魔能大舉入侵，則一干魔頭還是要先打開輪迴煉獄的封鎖才行。

陶弘景指稱雖已取回冥界三寶（與陶弘景交談之前，務須確認所要購買的符紙皆已齊備；蓋因交談過後，陶弘景即會就此離開，並且再不能向他購買物品了），但要完成打開輪迴煉獄封鎖的任務，尚需有三人藉三件寶物凝聚法力才行；得知將由閻摩執閻王璽，文判官掌生死簿，而陶弘景則是目前唯一能執無常令的人選。只是打開封鎖之後，便等於接近最凶險的境地了，惟因欲封阻魔道入侵之道，輪迴煉獄是一定要去的。他只擔心玲瓏心尚有勇聖靈之竅未啓，但望在此期間，能夠順利尋獲其關鍵才好；說完話後，陶弘景連同閻摩與文判官會立即動身前往輪迴煉獄。（任務28－打開魔宮之門）

再度重返修羅道時，在東南方往輪迴煉獄的出口前會再遇上閻摩，他遺憾地表示來晚了一步！他三人集氣開啓煉獄封鎖，在尚未完全回過神時，文判官即遭到偷襲而告受傷；陶弘景催促他在此護著文判官，自己則單獨沿路衝殺過去，並囑咐盡速趕去相助陶道長。



這下子會買不到符紙囉

輪迴煉獄

此地因係魔界與冥界的交接口，故充滿了極強的妖物，僅是數量多得驚人的修羅戰士和夜叉王就充滿了挑戰性，千萬別讓牠們群起圍攻，仍應設法引開再單獨解決。此地的傳送裝置位於偏東南的地圖中段，或可一頭先衝向裝置並啓用它，如此才方便快速往返孟婆寨歇息。

殺入東南的圍牆內，見到陶弘景已淪為紂王的俘虜；牠指魔道確有毀滅其它三界的野心本性，但牠之所以有復世的機會；諸魔之所以能走出魔界，則全是正道失去力量所造成的。紂王反問：世間正道的淪喪，難道是牠所造成的？若是消滅了牠，甚至剷平了魔界，正道是否就會永遠存在呢？世上沒有了魔，世人就會得救，就能真正了悟所謂的七德嗎？何況玲瓏心七竅尚未全啓，又如何拿來對付牠呢？這實在教牠覺得極其可笑；若能死在牠手下猶能保得魂魄不散的話，那就好好想想這些問題吧！

紂王隨即召喚出一大群怪物助威，此時應先逃出圍牆外以避開猛烈的圍剿凶險；待怪物皆就定位之後，再回頭逐一引出清除。至於紂王，青龍符還是最佳的選擇，千萬不能與之近身纏鬥，這是很吃虧的戰法。有個偷吃步可供參考：設法將紂王引至圍牆附近，再快速的跑到隔著圍牆的另一頭與紂王相對，這會造成紂王判斷錯誤，而只能隔著圍牆發呆而已；此後再慢慢的以能隔空攻擊的武技（例如劍客的"氣凝"）攻擊之，則紂王倒地只是時間快慢的問題了；但此方式將會耗費大量的氣瓶。

打敗紂王後，一息尚存的陶弘景指紂魔的真身尚未能完全通過魔界障壁，適才所見只是牠部分魔元所形成的靈體，不過離完全成形也為時不遠了；玲瓏心七竅雖尚未全啓，但情勢已不容有任何耽擱，囑咐必須立即進入魔界障壁，即時重結三教界印，重新封閉障壁裂隙。陶弘景進一步指出，裡頭應有形成界印法力的七座神像，但因聞太師反了其運行之道，所以現在結的是魔元之印；進入後，逐一以玲瓏心之力將神像淨化，便能重結封界之印。如今已成人間希望之所繫，陶弘景臨死猶助以無上的勇氣，以完成封魔…（激發「勇」聖靈）

陶弘景臨終時竟以自身性命成全玲瓏心七竅全啓的神聖使命，真正令人唏噓不已；經由他身邊發出藍光的入口即可進入封魔宮。



陶大哥真的駕鶴歸西啦

POINT

購買「精裝版」的玩家請留意，此時返回孟婆寨找孟婆進入冥界鬥技場，若是能完全打敗所有場次裡的怪物，之後再與比干交談，然後再往畜生道與皇帝對話，如此即會出現隱藏關卡的選項。

封魔宮



封魔宮內計有七座神像，如欲淨化則必須逐一碰觸並解決潛藏在神像內的諸魔頭；這些魔頭都是先前已遭遇過的，唯不同的是各自會進入特定的區域應戰，且在魔頭倒地之前不能離開戰場；除了主要魔頭之外，尚伴有大批的各類怪物。在這七場硬仗的過程中，如若不幸敗北的話，會因裝載暗器的右腰帶關閉所致，指南珠將不再發生作用；雖可於孟婆寨重生，但因封魔宮內並無傳送裝置，故得傳送到最近距離的輪迴煉獄後，再重新進入封魔宮。特別要留意的是，七場硬仗必須在同一時間內完成；中途若是存檔離開的話，待重新載入遊戲時，會因怪物有恢復初始狀態的慣性使然，將得重頭再經歷一遍七名魔頭的苦戰。



▲觸碰之前得先做好準備

這七座神像內的七名魔頭分別是：兩位虎賁將軍、魔鷹王、戰象、鬼王、蘇妲己、牛魔王與聞太師，其中在初敗後會變身的魔頭還是會再變身的；使出渾身解數戰勝七魔頭之後，七座神像即告淨化（任務28結束）；之後在封魔宮內會再出現紂王的蹤跡，解決紂王後，牠還會變身為紂魔，這才是真正的最後聖戰！此刻身上若無青龍符的話，封魔的神聖任務將會是遙遙無期的…騙人的是小狗！（完）



▲就快要封魔成功啦

聚寶盆煉丹秘笈

(一)藥品道具類

藥品道具名稱	煉丹組合
血瓶	小血瓶+小血瓶+小血瓶
氣瓶	小氣瓶+小氣瓶+小氣瓶
小回生瓶	小血瓶+小氣瓶
回生瓶	血瓶+氣瓶
回生瓶	小回生瓶+小回生瓶+小回生瓶
大血瓶	血瓶+血瓶+血瓶
大氣瓶	氣瓶+氣瓶+氣瓶
大回生瓶	大血瓶+大氣瓶
大回生瓶	回生瓶+回生瓶+回生瓶
超級血瓶	大血瓶+大血瓶+大血瓶
超級氣瓶	大氣瓶+大氣瓶+大氣瓶
超級回生瓶	超級血瓶+超級氣瓶
超級回生瓶	大回生瓶+大回生瓶+大回生瓶

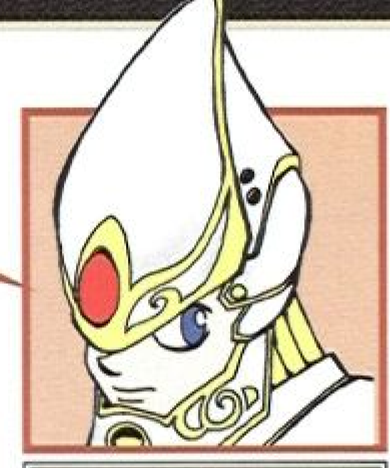
藥品道具名稱	煉丹組合
指南珠	大血瓶+大回生瓶
指南珠	大氣瓶+大回生瓶
指南珠	超級血瓶+超級回生
指南珠	超級氣瓶+超級回生
飛蝗石	大血瓶+大回生瓶
飛蝗石	大氣瓶+大回生瓶
飛蝗石	超級血瓶+超級回生
飛蝗石	超級氣瓶+超級回生
翁仲	超級血瓶+超級回生
武神丹	極品翡翠+極品翡翠+極品翡翠
九轉還魂丹	極品蜜臘+極品翡翠+極品紫晶+極品田黃+極品藍金+極品雞血

(二)護身寶石類

寶石名稱	煉丹組合
護身寶石	五色雨花石+6級以下寶石一顆
五色雨花石	七殺星+所有5級或6級不同的極品寶石六顆
五色雨花石	破軍星+所有5級或6級不同的極品寶石六顆
五色雨花石	貪狼星+所有5級或6級不同的極品寶石六顆
七彩雨花石	天罡寶鑽+所有7級或8級不同的極品寶石六顆
七彩雨花石	地煞寶鑽+所有7級或8級不同的極品寶石六顆
七彩雨花石	人王寶鑽+所有7級或8級不同的極品寶石六顆
九彩雨花石	七彩雨花石+七彩雨花石+七彩雨花石

(三)寶石類

級數	名稱	煉丹組合
1級	凡品蜜臘	大血瓶+大回生瓶
1級	凡品蜜臘	大氣瓶+大回生瓶
1級	凡品翡翠	大血瓶+大回生瓶
1級	凡品翡翠	大氣瓶+大回生瓶
1級	凡品紫晶	大血瓶+大回生瓶
1級	凡品紫晶	大氣瓶+大回生瓶
2級	凡品藍金	凡品蜜臘+凡品紫晶
2級	凡品雞血	凡品蜜臘+凡品翡翠
2級	凡品田黃	凡品翡翠+凡品紫晶
3級	精品蜜臘	超級血瓶+超級回生瓶
3級	精品蜜臘	超級氣瓶+超級回生瓶
3級	精品蜜臘	凡品蜜臘+凡品蜜臘+凡品蜜臘
3級	精品翡翠	超級血瓶+超級回生瓶
3級	精品翡翠	超級氣瓶+超級回生瓶
3級	精品翡翠	凡品翡翠+凡品翡翠+凡品翡翠
3級	精品紫晶	超級血瓶+超級回生瓶
3級	精品紫晶	超級血瓶+超級回生瓶
3級	精品紫晶	凡品紫晶+凡品紫晶+凡品紫晶
4級	精品藍金	精品蜜臘+精品紫晶
4級	精品藍金	凡品藍金+凡品藍金+凡品藍金
4級	精品雞血	精品蜜臘+精品翡翠
4級	精品雞血	凡品雞血+凡品雞血+凡品雞血
4級	精品田黃	精品翡翠+精品紫晶
4級	精品田黃	凡品田黃+凡品田黃+凡品田黃
5級	極品蜜臘	精品蜜臘+精品蜜臘+精品蜜臘
5級	極品翡翠	精品翡翠+精品翡翠+精品翡翠
5級	極品紫晶	精品紫晶+精品紫晶+精品紫晶
6級	極品藍金	極品蜜臘+極品紫晶
6級	極品藍金	精品藍金+精品藍金+精品藍金
6級	極品雞血	極品蜜臘+極品翡翠
6級	極品雞血	精品雞血+精品雞血+精品雞血
6級	極品田黃	極品翡翠+極品紫晶
6級	極品田黃	精品田黃+精品田黃+精品田黃
7級	七殺星	極品雞血+極品藍金
7級	破軍星	極品雞血+極品田黃
7級	貪狼星	極品藍金+極品田黃
7級	少陰珠	極品雞血+極品紫晶
7級	少陽珠	極品蜜臘+極品田黃
8級	天罡寶鑽	七殺星+七殺星+七殺星
8級	地煞寶鑽	破軍星+破軍星+破軍星
8級	人王寶鑽	貪狼星+貪狼星+貪狼星
8級	至陰珠	少陰珠+少陰珠+少陰珠
8級	純陽珠	少陽珠+少陽珠+少陽珠
9級	天眼	天罡寶鑽+地煞寶鑽
9級	殺破狼	天罡寶鑽+人王寶鑽
9級	摩訶	地煞寶鑽+人王寶鑽
9級	兩儀	至陰珠+純陽珠
9級	天珠	少陽珠+少陽珠+少陽珠
9級	天珠	少陰珠+少陰珠+少陰珠
9級	恒河砂	七殺星+七殺星+七殺星
9級	恒河砂	貪狼星+貪狼星+貪狼星
9級	恒河砂	破軍星+破軍星+破軍星
9級	無極	天罡寶鑽+地罡寶鑽+人王寶鑽
9級	太極	純陽珠+至陰珠
9級	封魔璧	天珠+恒河砂
9級	刀劍璧	天罡寶鑽+地煞寶鑽+人王寶鑽+純陽珠+至陰珠
9級	圖元之星	封魔璧+刀劍璧



置於死地而後生

Unreal II 關卡完全攻略

聖騎士　路易王

Unreal II是一個任務相當多變化的遊戲，除了要發揮個人技巧外，有時也要善用物品與隊員來佈署陣地，才有辦法順利完成每個任務。由於遊戲裡只有三種難度，各難度的差距相當大，用簡單級的相當沒有挑戰性，Unreal級則會讓人打到頭皮發麻；因此以下路易王是使用Normal級的難度來攻略。

Atlantis

一開始指揮官Hawkins帶來一個壞消息－Drexler將軍又駁回你回到陸戰隊的復職申請。抱怨過後，可以選擇進行TCA訓練任務，或直接回到你的船上直接進入遊戲的下一個階段。以下我們直接進行任務。



Drexler將軍又駁回你回到陸戰隊的復職申請

任務

進入電梯，駕小艇回船上

駕駛小艇回到Atlantis後，到簡報室前方找Aida作任務簡報。每次出發前不妨先到簡報室對面房間找Isaak，可以從他那兒得到一些武器的資訊。一切就緒後前往簡報室旁的停機棚，搭小艇往Sanctuary出發。



Skaarj會跳進電梯攻擊你

Sanctuary

任務

調查由Sanctuary所發出的求救訊號

來到Sanctuary降落後，打開停機坪前方的門，下樓梯進入最底部，可以在屍體旁撿到一顆fragmentation grenades。打開門進去，一個人正被拖進對面門內；往右進入通道，進入一個廣場後周圍會突然出現一堆izarians圍攻你，立刻退到剛剛的通道一一解決這些異形，若打爆通道旁的氧氣筒，也可以協助殺敵。從他們屍體可以拾得可以在牆上到處反彈的shock lance。殺光他們後回到廣場，發出求救訊號的Danny Miller會從攝影機給你指示，並打開地上的通道讓你下去。



打爆通道旁的氧氣筒可以協助你殺死異形

任務

到發電廠救出Miller

在水裡不用擔心會因為缺氧而死，底部會有彈藥可以撿拾；沿著管線走經過一個浮屍，到盡頭跳出水面後往上爬。頂端門口有生命劑，往左殺進去沿著盡頭的梯子爬上去，解決上方的izarian，可以獲得彈藥跟生命劑。進入通道後可藉由打掉氧氣瓶來解決izarian，在中途前後都會有izarian偷襲你，先解掉後方的izarian再往前推進，打開盡頭的門後進入下一場景。

一走出戶外後，雖然Miller說這裡沒有怪物，但在轉角馬上會受到一堆izarian的歡迎。可以打爆黃色的化學筒來殺傷異形，但小心不要掉到綠色的化學池內。來到盡頭的門前趁門打開時一路衝殺進去，讓Miller打開對面的門，就可以補給彈藥和裝甲了。接著進入電梯裡，不久後頂端會出現一隻新敵人Skaarj破壞電梯；等電梯一停住，立刻背對電梯門口往後退衝出去，Skaarj會跳進電梯裡，等它走出電梯再展開攻擊。走進電梯旁邊的舉重機打開開關往上升，上階梯打開門解決掉衝出來的Skaarj和izarian，並拿取Skaarj身上的裝甲。打開對面的十號門，可以進入另一個區域。

打開開關進入另一個門，繞過氧氣筒打開開關，把戶外那隻Skaarj引進來，再打爆氧氣筒將它解決掉；出去後利用門前牆壁的掩護，對付兩邊懸崖上的異形。搜尋右邊的湖底可以找到彈藥，往前走過鐵橋會陸續出現四個Skaarj，打敗他們後到橋旁可補充生命值。到建築物左邊補給彈夾，然後到右邊的攝影機處，順著階梯一直往上走。Miller一看到你就拿著神器，興奮地想衝出來，結果竟然被異形逼得摔死了！你決定不顧Aida的命令下去拿取神器。



結果拿著神器的Miller竟然被異形逼得摔死了

任務

找到發電廠的控制室

沿著走道盡頭打開地上的艙門，先送幾顆榴彈下去，下面會躲著一隻izarian。打開門出去後走到底進入左邊的門。打開第二個門會進入滴著血的房間，立刻回頭將上方的izarian引下來清光。進入這個房間的舉重機後往上升，一走出舉重機就會有兩隻Skaarj破窗而入，趕緊退回電梯利用榴彈炸掉它們。繼續往前走過門，在右邊門外有一個可憐蟲正被分屍，往左拿取彈藥後找到旁邊的洞，下去前先準備好榴彈，馬上賞給迎面而來的Skaarj一發。爬到盡頭後跳上右邊解決上方的Skaarj。

任務

重新啓動發電機

要啓動發電機，必須啓動門口右方平台的兩個開關啓動中央的電腦，並壓下電腦左邊的按鈕。

任務

取得發電機底部的神器並離開發電機

拿取房間裡所有的補給品後，走出電腦對面的門；沿著原路走出去，走道上已有一些izarian在恭候大駕。清光他們後進入舉重機回到上方發電機，從旁邊小心避開電光，看準平台慢慢跳下去。來到底部後先存檔再拿取神器，這時會出現一個頭目級的Skaarj，最好的攻擊方式是用Z型閃躲，到他面前用來福槍的次要武器來轟，只要命中要害，通常他死後會留下不少裝甲。打敗頭目後拿取神器並坐上中間的電梯離開發電機，把神器交給陸戰隊後便可完成任務。



跳下發電機可以看到摔死的Miller

任務

跟著導向信標到墜機地點，與存活的陸戰隊員聯絡

負責運送神器的陸戰隊在離開星球前就被射了下來，只好駕駛小艇前往墜機地點救出他們。順著小艇後方的紅色信標照射的方向往前走，陸續經過警個紅色信標，不久後會找到一些殘骸，順著殘骸走就可以找到殘存的三個隊員了。跟他們對話後，你決定帶他們到空曠的地點等待登陸的Atlantis一起離開。離開先記得先拿光墜機處的補給品。

任務

與陸戰隊員淨空並守住導航信標

你會多出三個強力的戰友，跟著他們的命令前進，途中會遇到不少izarian的襲擊，只要緊跟著戰友，他們幾乎會幫你搞定一切。千萬不要逞強衝到前面，去以免成為槍靶。一路殺到Atlantis要降落的地點，這裡又會有一堆補給品



在Atlantis要降落的地點又會有一堆補給品



壓下這個按鈕可以重新啓動發電機

任務

在Atlantis抵達之前淨空並防禦該區域

從Aida傳訊息過來開始算起，必須守住該區域5分鐘，這五分鐘內敵人會不斷派Skaarj與izarian不斷的從兩邊缺口進攻，尤其沒有砲塔的那個缺口敵人特別多；盡量利用廣範圍的武器射擊狹長的入口，假如受傷過重，一定要到補給品附近補給裝甲。五分鐘過後Atlantis會過來摧毀敵人並救出所有人。回到船上後跟Ne'ban對話，接著離開艦橋進入簡報室，Aida將會簡報下一個任務。



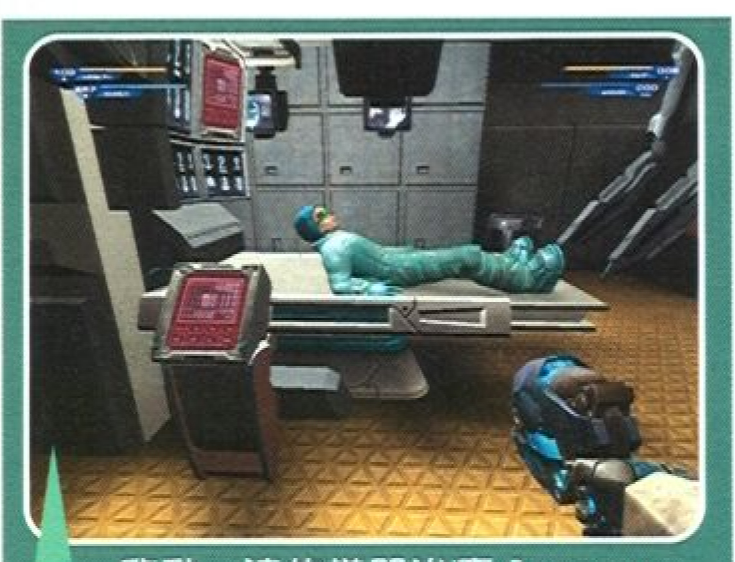
與陸戰隊員及砲塔合作來消滅異形



下一個目標是 Hell 衛星上的研究中心 Elysium，他們已經失聯 18 小時了。降落後不要急著往前走，往小艇後方的山壁進去，可以來到前往研究中心的橋。避過橋中睡著的巨獸，過橋後跳下圓洞，降到底部後進入通道內。來到盡頭觸發了研究中心的安全系統，正當系統準備攻擊你時，Aida 即時侵入電腦系統，讓你得以繼續前進。進入盡頭的門來到另一個區域。

任務
進入設施裡，調查為何該研究中心會失去聯絡

往左沿著步道前進，但沒有安全密碼無法進入盡頭的控制室，只好先進入電梯來到下層。往前走在屍體旁邊可以撿到火燄槍，到盡頭沿著通道繼續前進；穿過幾道門後，前方又被火堆堵住。進入左邊的門是一個醫療室，裡面有一個存活的病人 Jensen。啓動一邊的儀器治療他後先到對面拿取彈藥，然後帶著 Jensen 回到剛剛打不開的控制室裡，讓他用安全密碼打開門，進去裡面啓動聲音日誌，由日誌裡得知一些訊息。


啓動一邊的儀器治療 Jensen

任務
治療存活的病人並通過火堆來到二樓的控制室

接著拿取武器後從另一邊出去，到走廊盡頭補充彈藥；跟著 Jensen 坐電梯下去，進入通道前請先準備好武器。一種名為 Araknid 的異形會開始冒出來，這些小型的黃色 Araknid 特別怕火燄槍，使用時記得點放，只要稍為燒一下就可以把它們燒光了，大型的 Araknid 則用散彈槍來應付。在過去的一旁箱子旁會有一些彈藥，但對面會冒出不少 Araknid。一路殺到盡頭打開最後一道門後，來到另一個場景。

任務
找出 Araknid 威脅的原因

先殺光房間裡的 Araknid，然後往右開門一路殺過去，在下一個房間又可以撿到不少彈藥。進入電梯來到上一層，會有兩隻大 Araknid 在此等著你，出口可以補充生命和盔甲。往左由於瓦斯的關係無法通過，只能進入右邊的通風管，小心通風管裡面冒出的小 Araknid。

任務
重新啓動風扇來排放瓦斯

沿著通風管走到通風控制器（Ventilation Controls），便可將剛剛擋路的瓦斯往左吸。回去剛剛瓦斯處從旁邊繞過去，馬上看到一個經過的人被兩邊蛋裡噴出的 Araknid 咬死，提醒你以後看到兩旁的蛋要特別小心。到盡頭往左開門一路走過去，左手邊又門內又是一個彈藥室，小心裡面的異形蛋。回通道後蹲下避開牆上噴出的火燄，到盡頭打開門殺光走道兩邊的小 Araknid 與蛋，繞過走道開門進去在左邊可以補盔甲。


啓動風扇可以排放瓦斯

爬上梯子後，會發現一大片的蛋和一堆 Araknid，躲在樓梯先打掉所有的 Araknid，再用 Dispersion Pistol慢慢把蛋打掉。上樓梯清光上方的 Araknid，往左開門躲在門後慢慢射殺這一層走道上那一堆大 Araknid，繞過中間的反應爐到對面開門進去，殺掉走道的兩隻 Araknid 後進入最後方的電梯，升到下一個區域。

任務
到上層的實驗控制室，解開保全鎖

電梯停住後，前方的門無法開啓，必須坐後方的電梯上去。來到上一層進入右邊破裂的門。從左邊雷射旁的柱子跳上去，再由房間中間一路升高的柱子跳到右邊，以跳進二樓的實驗控制室。進入控制室後關閉電漿光束並打開門鎖，再跳下去撿拾補給品與彈藥，並沿著原路回到這個區域一開始無法進入的那道門。

任務
沿著之前的路線回到研究所的中央

開門後清光走道上的 Araknid，將走道盡頭的門打開後進入環狀走道；往右走在盡頭拿取武器後再進入右邊走道，殺光 Araknid 並進入中間有個氣泡柱的房間，可以打爆一旁的綠色容器引發爆炸來消滅 Araknid。進入對面的電梯後來到上一層，出來後對面的三個大門一樣打不開；坐旁邊的電梯繼續往上走，來到大氣控制室，啓動所有的壓力鈕將下方的空氣抽乾，以殺死所有的 Araknid，然後關掉光束並打開門鎖（啓動裡面所有的按鈕就對了）。


啓動所有的壓力鈕，將下方的空氣抽乾

任務
進入中央設施，找出穿越障礙的路

坐電梯下去後，進入左邊的大門拿取彈藥和補給品，然後從中間的大門進去，從地面光束照射的地方鑽下去；用散彈槍殺光管線裡沿途的小 Araknid，到管線盡頭啓動右邊的開關鑽過去，跳下後會來到另一段環型通道。先到另一端拿取彈藥，然後回到環型通道中間打開大門出去；殺光沿路的 Araknid 到對面，打開門又是一個氣泡室。同樣坐兩次電梯來到最上層的生化實驗室，看來這裡就是那些異形的由來。

在生化實驗室的左邊打開所有的牢籠，觀賞怪物的自相殘殺，之後打開門鎖後坐電梯到下一層。打開右側的門，跳下地板的裂縫裡，沿著管子往下走；先用火燄槍打開一條生路，然後再換散彈槍殺過去。到最下方後往右走進通道裡，殺光沿途的蛋並取得所有的補給品。準備對付這關的王。



管線裡會不斷冒出小 Araknid

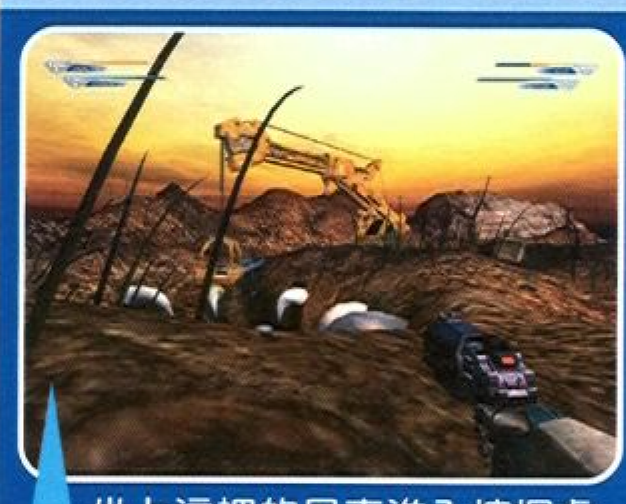
任務
關閉主要光束，取得神器，擊敗女王

最後會沿著水管來到一個房間，遇到 Araknid 女王。這個王真的很難打，她會用廣範圍的遠距武器攻擊，還會一直生蛋，假如沒有處理那些蛋的話，不久就會佈滿大大小小的 Araknid 來攻擊你，因此只能利用障礙物跟她繞圈圈，又不能離她太遠以免打不到蛋。記得蛋與其他的 Araknid 是第一優先攻擊的目標，打掉它們後再來對付女王。打敗女王後，她會用音波震碎控制面板，關掉光束取得神器便能完成這個任務。回到 Atlantis 後，跟著 Aida 進入簡報室與指揮官聯絡，乘坐小艇前往下一個星球－ Acheron。

Acheron

任務
從Izanagi 地面部隊裡找出神器，殺出一條前往挖掘處的路。

由於你的小艇被敵人發現，一降落就是一場硬戰。利用卡車沿著左邊慢慢接近敵人基地，把 Izanagi 分別引出來幹掉，在屋棚下方會有一堆武器及力場可以補給。沿著右邊的走道可以看到遠處一座防禦砲塔，躲在建築物後方，從遠處利用 dispersion pistol 將它打掉。



坐上這裡的吊車進入挖掘處

慢慢接近前方的弧狀建築物，爬上梯子後立刻找掩護，上面會有幾個難纏的守衛等著你。建築物背面可以看到一個生命力場，使用旁邊的無線電，無論選擇哪一個選項，敵人一定會從另一端的吊車送兩個敵人上來。先利用力場回復體力並撿拾旁邊的彈藥，從遠處解決掉吊車的敵人，然後坐上吊車進入挖掘處。

任務
從挖掘處裡找到神器

進入挖掘處後小心地面上的植物，一跨過去就會被攻擊。一路往洞窟前進，利用旁邊牆壁或箱子的掩護幹掉沿途的幾名守衛，繞過幾個彎後，地上可以補充大量的裝甲與生命值。一路殺到入口處，小心上方平台守衛的偷襲。在下方會看到一個透明的半球體，周圍會有三個雷管。

任務
裝上三個雷管

在安裝雷管前先到上一層利用護盾與生命力場補給，一安裝完雷管立刻往回跑，以免被爆炸波及。

任務
取得神器並帶著神器逃回小艇

一取得神器後周圍會開始出現一顆顆漂浮的球怪，這些球怪會在你身邊爆炸；它們攻擊力與生命值都不高，但怎麼殺都殺不完！立刻在最短的時間往出口衝過去，用來福槍或散彈槍專心解決前方的球怪，後方的就讓它追，等有空檔再轉頭一次解決。前進時特別小心牆壁與地上的黏液。好不容易進入剛才的電梯，只要能在這裡守住一波攻擊，電梯就會開始往上升了。回到地面後立刻跑向小艇，有一個 Izanagi 竟然想要利用你的小艇逃出去，立刻從後面幹掉它。登上小艇完成任務。



往回跑時特別小心牆壁與地上的黏液



一安裝完雷管立刻往回跑以免被爆炸波及

Severnaya

任務

與存活的陸戰隊員聯絡並從傭兵手中救出他們。

這次你沒有時間在船上休息，Aida馬上要你到Severnaya。一些從Acheron逃出的Izanagi跑到Severnaya行星，必須到那兒救出受困的兩名我方陸戰隊員。當你抵達時，先打掉圍攻陸戰隊員的兩名Izanagi，救出一個我方隊員：你必須接下他們的任務，他會留下一把狙擊槍給你，在狙擊槍旁邊還有生命劑和EMP榴彈。



救出的隊員會留下一把狙擊槍給你

任務

滲透進水壩裡面，找到並安裝第一個爆破裝置

先利用狙擊槍打掉水壩上巡邏的兩名士兵，靠近水壩的平台後在上方窗口又會有兩個士兵，其中還有一個狙擊手，同樣從遠處狙擊他們。由於水壩的正門打不開，只好從左邊爬兩個梯子下去，從下方的排水孔進去。這裡會有一個傭兵與一座砲塔守著，側身將他們解決掉，便可以成功的滲透到裡面。

從水道盡頭爬梯子上去後，過橋進入通道後便會收到警告，馬上就會有兩個敵人從樓梯下來招呼。解決掉他們後先走上樓梯，在階梯旁可以補充護甲；但樓上的兩個門都無法通行，回頭下樓從底層左邊的木門進去，爬上梯子可以找到第一個雷管。

任務

找到並安裝第二個爆破裝置

從雷管旁牆壁邊陸續找到三個梯子爬上去，來到最頂端打破任一個通風口，先用榴彈解決掉下面兩個傭兵，櫃子打開有一堆彈藥補給品可以拿取；來到螢幕前打開門鎖，從螢幕對面的門下去另一個房間，這個房間裡有第二個爆炸裝置。

任務

找到並安裝第三個爆破裝置

安裝完成後，從另外一個門出去可以打開水壩的大門，由兩邊的電梯上去可以來到對外的窗口撿狙擊槍，便可以從中間走道走到這個二樓平台，狙擊掉下方大廳的士兵。回頭到樓下由正對大門的另一個大廳出去，從大廳右邊進入時，後面的敵人會設置一個光柵，協同前方的砲塔夾擊你。先清掉後面的傭兵，再躲在柱子後方用火箭筒打掉砲塔，至於光柵可以使用EMP榴彈來破壞。



可以用EMP破壞掉光柵

打爆砲塔後從光柵旁邊鑽過去，爬到上方平台，沿著環狀的風扇繞到下方；這裡也被敵人的光柵擋住，假如EMP榴彈用光的話，必須回到上面平台跳過光柵。小心角落裡的砲塔。沿著牆上的管子一路跳上去，靠著牆往裡面走，第三個爆破裝置就在大儲存筒旁邊的牆壁上。



第三個爆破裝置在大儲存筒旁邊的牆壁上

任務

逃回你的小艇

一安裝爆炸裝置，必須在五分鐘內回到小艇。立刻從爆炸裝置旁邊的水管跳出去，用散彈槍衝掉擋在外面的傭兵；衝出大門後不要管右前方的砲塔與傭兵，盡快向左跑，繞過欄杆跳下河。在往小艇前進的途中又會遇到一些敵人，從遠處用狙擊槍解決他們。跑到小艇後便可完成任務。

回到Atlantis後與Ne'ban進行簡報，由於Seagoat搞的鬼，Atlantis必須到Kalydon著陸進行維修。從停機坪出去進行下一個任務。

Kalydon

一到達Kalydon，Isaak會告訴你Plasma-field Generator和砲塔的用法。並要你去找防禦設施守住Atlantis，直到他把船修好為止。



從貨櫃裡拿取所有的防禦設備

任務

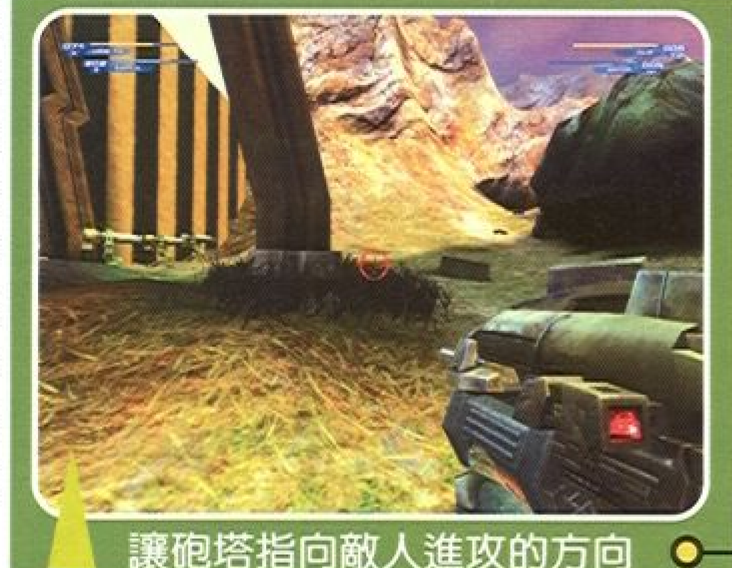
找到防禦設備的存放處

首先背對基地往右前方前進，看到一塊大石頭後回頭，往右邊的路沿著雜草走進去，不久後會看到枯樹，在樹旁邊會有一個裝滿防禦設備的貨櫃；拿完所有物品後往回走到基地，可怕的天使兵團會開始出現。

任務

設置防禦措施來阻擋敵人的攻擊。

立刻在基地周圍展開佈署，在岩石之間佈署電柵，重點是在砲塔要對準敵人進攻的方向；記得不要讓砲塔的視野被石頭擋住，最好用電柵將天使兵團的進攻路線集中到一個缺口，讓砲塔可以集中火力來攻擊。第一波攻擊敵人會來自右前方，記得把砲塔指向此處。



讓砲塔指向敵人進攻的方向

任務

在Isaak修好Atlantis之前守住陣地

守住一波攻擊後，可以衝出去撿武器與裝甲；我方陣地左右兩邊也有力場，可以回復體力與護甲。第二波攻擊會從左邊過來，盡量保存你的砲塔，讓自己成為標靶，砲塔則負責解決敵人。第三波攻擊的方向跟第一波一樣，第四波攻擊的方向跟第二波一樣，不過會一次從左邊跟右邊過來兩個火箭兵。這是最後一波了，不要珍惜你的火箭，善用多目標鎖定來一次攻擊複數的敵人。守住第四波攻擊後，Isaak也修好了，回到船上進行下一個任務。



Sulferon

任務

消滅基地和附近區域所有的敵人武力，從基地裡的電腦系統取得重要資訊。

跟司令官做完簡報後，來到 Sulferon 。在這行星上的 Izanagi 設施正開發一種可以偵測出神器的裝置。你的任務是取得神器偵測裝置的資訊。首先往船頭走，可以撿到一把狙擊槍跟彈藥。一路過去開始會遭遇到一名傭兵和兩名火箭兵，傭兵可以用狙擊槍來打，火箭兵則用導向火箭解決。接近城牆前先打掉城牆下方的三座砲塔。



在出發點附近便可以撿到一把狙擊槍跟彈藥

任務

關閉緊急呼叫系統

繞過正面的城牆從左邊摸進敵人基地，用狙擊槍幹掉在門口巡邏的傭兵與火箭兵。敵人基地第一層無論從側門或正門裡面都會有砲塔守著，一進去後一定會觸發警報；利用自動門的掩護來攻擊敵人與砲塔，並撿拾走道與控制室的武器與補給品。在角落的一個房間裡有電梯，坐上電梯後，解決掉房間裡最後兩名士兵，從旁邊的終端機關閉緊急系統，之後一群陸戰隊就會過來支援你防禦基地。

任務

保護技師讓他從損壞的電腦裡取得資訊。摧毀所有的進攻部隊。

接下來要在兩分十秒內調配前來支援的四名陸戰隊，讓他們協助你保護技師下載資料：時間一過，敵人就會開始發動三波攻擊。這四位陸戰隊員各持有不同的武器，可以針對武器的特性，指派他們防守基地的特定位置，自己則拿著狙擊槍到基地外前牆前方的高地上等著。第一波敵人會降落在小艇旁，第二波則在前牆旁邊，第三波敵人出現在側門旁。陸續用狙擊槍解決他們，漏網之魚再交給陸戰隊來對付。只要能在遠處吸引敵人砲火，他們是不會攻進去的。清掉這三波敵人後便可完成任務。



陸續用狙擊槍解決降落的敵人

Janus

回到Atlantis後，到簡報室找Aida作簡報，然後搭小艇前往 Janus ，Meyer博士在那兒研究兩件神器。由於Liandri與Izanagi 已知道該秘密研發中心的所在，因此除了要找到兩件神器外，還要保護Meyer 博士不被傭兵們抓走。



任務

進入 Janus 研究室，在敵人過來前找到並取得兩件神器

你一下機就會遭受到攻擊，立刻往右後方撤離，分別狙擊掉塔上和地上的火箭兵，小心左邊守衛的偷襲，這裡會有一些彈藥。橋上會有幾座砲塔與幾名士兵守著，一路殺過橋可以在橋旁找到不少彈藥跟補給品。

任務

找到實驗室

來到盡頭走上階梯，坐上升降梯來到樓上會遇到一位科學家，讓他為你開門後，沿著通道殺進去，進到倉庫裡清光裡面的傭兵和後方的兩座砲塔，小心最後面那位使用火箭筒的仁兄。打開盡頭的門可以進入另一個區域。



科學家會為你開門

任務

救出科學家

進入有鋸刀的實驗室後，小心翼翼的打開另一頭的門，儘速用散彈槍幹掉一個火箭兵，並摧毀門口的砲塔往右走，會聽到科學家被刑求的慘叫聲；先進入對面的房間，引出並殺掉裡面的三個傭兵，左邊角落還藏著一個砲塔，在牆角有一堆武器。接著鑽進剛才砲塔藏匿的小空間裡，可以坐上一個電梯來到刑求房間的上方，從這裡很容易就可以狙擊到裡面的兩個傭兵並救出被刑求的科學家，原來他就是Meyer博士。

任務

保護Meyer回到小艇

Meyer博士帶著你取得神器後，要你保護他出去，才願意把神器給你。正要出發時，Aida報告Liandri部隊把橋炸掉了，得從屋頂離開。跟著Meyer進入另一個房間裡來到下一個區域。



Meyer博士要你保護他離開才願意把神器給你

任務

從屋頂撤退

跟著Meyer進入一個大實驗室，裡面會有傭兵等著。解決掉後Meyer會開啓另一道門，又引來三名傭兵，躲在門旁用散彈槍將他們幹掉。之後Meyer會開啓通往屋頂的柵欄，並要你先去清光敵人。離開前記得在這個實驗室拿補給品和彈藥，這裡會有一堆狙擊彈。

任務

清光到另一邊建築物的升降梯中途所有的敵人



肅清沿途的敵人後呼叫Meyer博士過來

出了建築物往右走，從轉角開始會出現更難纏的Liandri部隊，利用爆炸的震波把他們轟下去比較省事。肅清沿途的敵人與砲塔後，呼叫Meyer博士過來盡頭的升降梯。來到屋頂後跟著Meyer與陸戰隊員進入一個房間；必須在此設置防禦措施，好讓Meyer啓動這些骨董級的無線電。

任務

佈署防禦陣地阻擋敵人進攻，讓Meyer啓動無線電聯絡Atlantis

這次可以慢慢的佈署陣地了，直到你通知Meyer前，敵人都不會發動攻擊。同樣要命令陸戰隊員到適當的地點防禦敵人攻擊，而且可以配合砲塔來協守。無線電房裡有不少彈藥和電柵。

任務

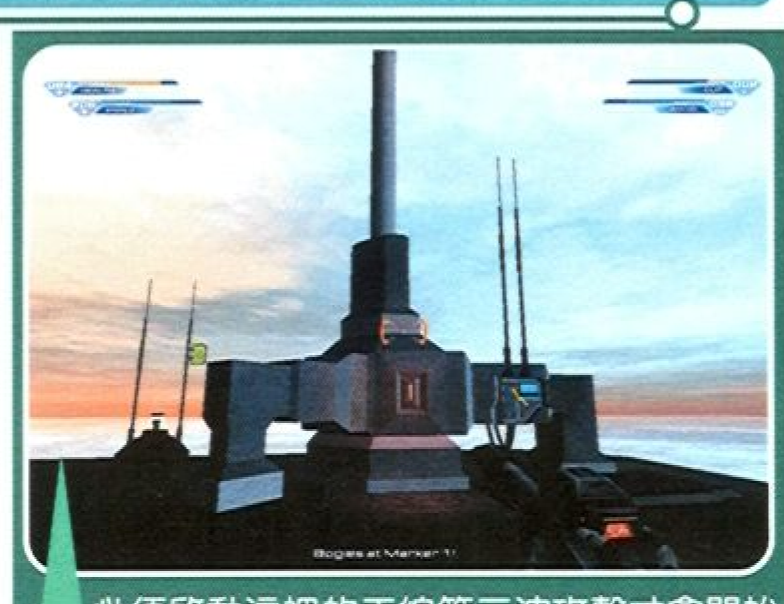
保護Meyer直到他聯絡上Atlantis

這個基地外圍總共有三個入口，得平均把隊員與砲塔佈署在這三個入口上，並記得三個入口的方向跟外面的編號，自己則爬上屋頂拿狙擊槍，一發現那個入口有隊員呼叫立刻支援，而且所有入口都要封上電柵以拖延敵人進攻的時間。攻擊一共有兩大波，第一波攻擊結束後，會有時間回控制室補給彈藥、生命護甲並重新安排陣形。

任務

到無線電室與Meyer碰面並呼叫Atlantis

必須啓動外圍四號信標的天線，第二波攻擊才會開始。這一波敵人的火箭兵很多，一定要儘早把火箭兵打掉，否則我方會損失慘重。擋住攻擊後，博士終於聯絡上Atlantis。回到船上後與Aida簡報，到甲板進行下一個任務。



必須啓動這裡的天線第二波攻擊才會開始

刀劍封魔錄 UNREAL2 君臨天下 三國孔明傳



Na Koja Abad

任務

找到異形挖掘的巢穴，滲透進 Izanagi 的研究中心

當你降落時，Aida 會提供關於這趟任務的簡報。離開小艇向右前進，途中的小蜥蜴可能會攻擊你，在一塊大石下可以撿到一些武器。回頭到小艇處往右走，可以通到敵人基地：解決掉沿途的守衛以及上方的砲塔，經過被電柵封住的門往右繼續前進。

任務

解除門口的力場

消滅前方的三名守衛後，從左邊的入口進去，裡面可以補充生命與裝甲，還可以拿到一挺砲塔。啓動旁邊的力場控制器，就可以打開大門的力場。回到大門殺進去，遠處會有火箭兵與狙擊手攻擊你，這裡有相當多的補給品可以拿取。沿著道路前進又會看到一個被力場封住的門，過門後在遠處上層平台右邊角落躲著一個狙擊手，先把他狙擊掉，回頭門上方則有兩個砲塔要摧毀。一路過去會不斷有一些外星蜥蜴衝過來，跳進水中從大水管裡進去，爬上階梯進入下一個場景。



小心上方的狙擊手和砲塔

任務

找到通往異形挖掘地點的入口橋

爬到上方後打開右邊的門上另一個階梯，用榴彈槍解決下方的守衛，然後跳下去打開另一端的門，進去後左邊可以看到一些噴出的蒸氣：跳上旁邊的平台，等蒸氣噴出的間隔慢慢走過去，爬上對面的梯子往右轉，沿著通道摧毀兩個砲塔，又來到另一個實驗室。看完下面的鬧劇後打掉守衛跳下去，可以撿到一個新武器 Takkras 。

接著從剛剛出口對面的門出去，在通道裡解決一名守衛可以拿到生命劑與彈藥。回實驗室由另一個門出去來到另一個大廳，從上方解決下面的敵人和火箭兵，這個火箭兵特別的難纏，不過將上方周圍平台砲塔解決後可以補充護盾。從砲塔通道對面進入中間的建築物，沿著梯子往上爬走進另一個實驗室，待敵人對話後立刻殺了守衛，打開雷射對面那道門出去：等敵人開門後，殺了走道對面所有的敵人，坐升降梯往下走。小心避開砲塔，撿拾這裡的補給品與彈藥，開門解決走道盡頭的火箭兵後，啓動另一個升降梯來到另一個區域。

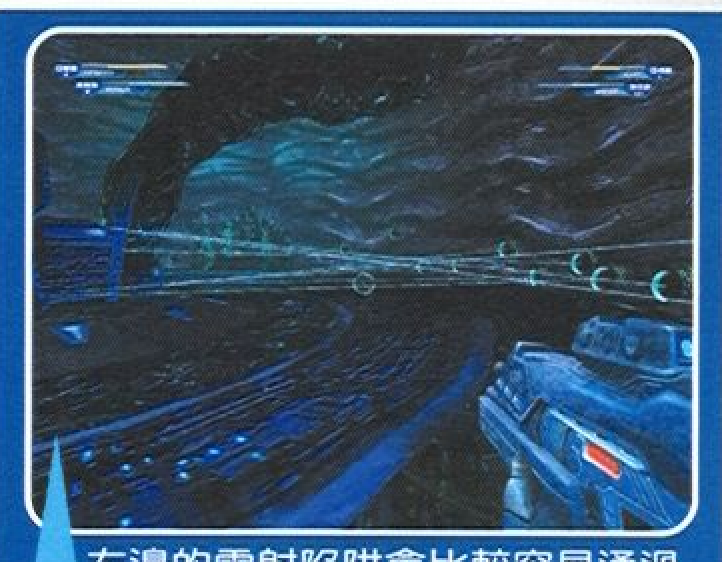


跳上噴蒸氣的平台

任務

找到並取得神器

繼續登另一個電梯往下走，從背後狙擊掉在橋上巡邏的敵人，並到柵欄裡拿取大量的武器和補給品。跑過橋打開啓動 Outer Security Hatch ，進去後清掉大圓柱周圍的敵人。進入對面的入口，解決平台上的敵人後爬上幾個階梯，到頂端沿著通道繼續走，到達盡頭會看到下方有兩個守衛背對你：解決掉他們後，左右兩邊都有一堆雷射陷阱，得又跳又鑽才過得去，左邊應該會好過一點。

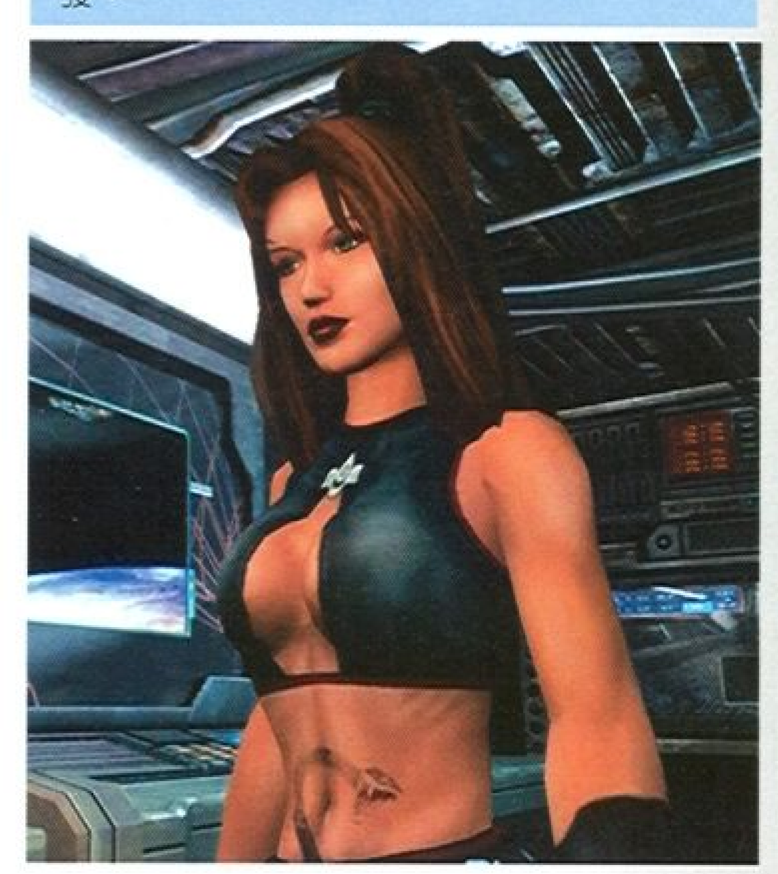


左邊的雷射陷阱會比較容易通過

任務

帶著神器逃回挖掘點

走到對面拿取神器，一拿到神器會開始出現一種會放電的怪物 drakk ，可以架設砲塔來幫你打，或者不要理會它們，直接跑回出口處：若要對付他們，最有效的是 EMP 彈，只要兩發就可以把大隻的 drakk 打倒了。逃回剛剛進來的地方，就可以回 Atlantis 完成任務。進去簡報室跟 Aida 簡報下一個任務內容。接著我們來到 drakk 的母星 NC962VIII ，乘坐小艇往 NC962VIII 出發。



NC962VIII

任務
進入 Drakk 的母星，保護最後一個神器，找出前一個訪客的下落

小艇降落後經過一個隧道，直接來到下一個區域。走進前方的門進入大廳，會開始遭遇到 Drakk，使用 Drakk Laser Rifle 可以輕易的殺光它們。再走過去一堆試管生體旁邊，有許多彈藥和補給品。

任務
找出 Deakk 收集生體的原因

經過一個球形的生體時聽到音效立刻後退，因為左右各會有兩個 Drakk Overseer 來圍攻，盡快衝到前方用 EPS 消滅它們，而且一定要將它們打爆，否則球體裡面的生物會出來修復它們。不用費心去消滅這些修復體，因為它們會不斷的再生；打爆 Overseer 後會留下 Drakk Laser Rifle 的彈藥。


這些生物會修復 Overseer

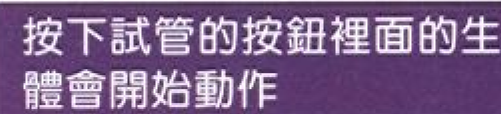
任務
消滅 Drakk 小頭目來開門

接著兩邊的門都會繞到同一個地方，也都各有兩隻小 Drakk 與一隻大 Overseer；無論從那一邊進去，都會被鎖上門並被 Overseer 攻擊。打敗它們後跳到下方平台，隨便找一個門進去，左右兩邊通道都各有一隻 Overseer。這個通道左右兩邊都有一個 "Strange Button"，右邊那個還有雷射保護，兩個按鈕都給它按下去，然後從中間的洞浮上來。來到上方平台幹掉駐守的 Overseer，進入門裡來到另外一個區域。


有翅膀的部份是我們主要的攻擊目標

任務
探尋 Drakk 用這些生體的器官從事什麼

出門後發現一堆支離破碎的器官，撿拾完武器後沿著通道殺過去，淨空這一層的 Drakk，在每個地上五邊型的旁邊也都會有 Laser Rifle 的彈藥。途中又會在右邊看到一排試管裡的器官，第一個試管有按鈕可以按按看。



按下試管的按鈕裡面的生體會開始動作

任務
找出 Drakk 進行這些實驗的原因

最後來到一個大廣場，利用柱子當掩護幹掉左右兩邊的 Overseer，中間入口的玻璃會破掉。立刻跳進重力升降梯進入下一個場景。進去前最好先裝備散彈槍。

任務
乘坐重力升降機到 Drakk 建築物的中心


仔細算好雷射出現的時間，一段段衝過去

一進入場景立刻衝到旁邊的六邊形，用散彈槍快速轟掉出現的 Overseer。進入旁邊的門後來到一個大廳，左右兩邊各會出現一隻 Overseer，在右邊的房間裡有一堆彈藥。往左邊通道小心越過雷射陷阱，仔細算好雷射出現的時間，一段段衝過去。

任務
找到通往 Drakk 心臟的路

接著走到上方的平台，朝左邊有黃燈的地方走，這裡出現了完成的實驗品和一堆補給品；可以壓下按鈕來凌虐它，不過太刺激它的話，可是會跑出來宰人的！一切就緒後，上橋走進中央管柱門裡準備開始頭目戰。

任務
打敗 Drakk Caretaker

這個頭目由兩個部份組成，首先它會發動跟 Overseer 一樣的雷射瞄準攻擊，然後會分成兩部分，由分出來的球體進行廣範圍的攻擊；只要以柱子當障礙物，躲避攻擊時不斷利用 EMP 或火箭射擊有翅膀的那一部分即可。不要射擊球體，把它打爆還是會再生。

隨著頭目受傷的程度加重，翅膀與砲塔都會慢慢被你打掉，最後它會自爆摧毀球體，便可以過去拿取神器了。完成任務後回到船上，一行人準備帶著所有的神器回到 Avalon。與 Isaak 對話得知 Drakk Laser 的次要攻擊相關資訊，再到甲板進行下一個任務。



Avalon

任 務
找出把你射下來的東西

正當小艇飛往 Avalon 途中，突然被地表的加農砲攻擊。原來 Skaarj 佔領了基地與加農砲，你必須關閉加農砲， Aida 才能接你上 Atlantis 。

任 務
到控制台關閉行星加農砲

往前走可以在一具屍體旁撿到狙擊彈。擋在前方的 Skaari 已非吳下阿蒙，立刻退到山上用火箭將它消滅，盡量節省狙擊槍的子彈。另外幾個 Skaari 移動速度很快，可以用散彈槍來對付它們。走到建築物後登上階梯，由電梯上去後衝出去，往左用散彈槍幹掉那名 Skaari 。一路爬上去幹掉階梯與控制台所有的 Skaari ，進去控制台拿取補給品與彈藥，並關閉中間的行星加農砲。

任 務
到降落點與 McMillan 會面

Aida 準備讓 Atlantis 降落，你必須到降落點與 McMillan 會面。不過當你要坐電梯下去時，電力卻被 Skaari 切斷了， McMillan 會派技師過去修理發電機，但要你保護技師。

任 務
保護陸戰隊技師讓它修理備用發電機

技師會指示你到剛剛角落的狙擊彈匣放置處，他就站在下方建築物的門口，得用狙擊槍保護他免於受到 Skaari 的傷害。 Skaari 會從上下兩個方向攻過來，越到後面會越多人；盡量利用空檔重新填彈，瞄準發電機唯一的出口，危急時不妨打爆氧氣筒來救急。最後會出現兩個 Skaari 火箭兵，在它們還沒接近技師前，就要立刻把它們打掉，電梯電力就可以回復了。立刻回去補充消耗的狙擊彈，然後乘坐電梯回到地面；下電梯後跟著陸戰隊員走上山丘，特別小心山頂的 Skaari 火箭兵，盡量保護引路的隊員以增加等一下的戰力。

到達山丘與該處的陸戰隊會合，他們會引你到防禦陣地去，可以在此取得彈藥和補給品。接著立刻退往高處，利用狙擊槍狙擊從兩個方向來襲的 Skaari 火箭兵；敵人總共會來兩波，全部擋住後即將著陸 Atlantis 竟然被摧毀， Aida 等人也音訊全無，你只好撤退到 Hawkins 司令官的船上。



The Dorian Gray

任 務
想辦法播放 Aida 最後傳達的訊息

當 Hawkin 在說明時，先到房間的兩邊補給彈藥。一旦雷射作用在 Kai 上，它果然變成一隻可怕的 Tosc ，並破壞了四周的光柵。

任 務
消滅 Tosc

可怕的 Tosc 先會對旁邊的陸戰隊員下手，它最可怕的是遠隔攻擊，一發就可能要了你的命；一定要趁它攻擊陸戰隊員時，盡可能的餵火箭筒，等他受傷到一定程度就會丟下武器，立刻撿起它的武器，一發就可以宰了它。接著先到有機砲的門內補充護甲與生命值，然後進入對面的門，在電腦裡解讀 Adia 最後的訊息，原來一切都是 Hawkin 搞的鬼。

任 務
找到區指揮官

得知真相後，走上階梯找到區指揮官，一槍殺了他替 Aida 報仇。將船導向一座星球，準備讓這艘船與 Tosc 同歸於盡。

任 務
抵達逃生艙

打開控制台對面的門，裡面有一隻 Tosc ，使用新武器一槍斃了他並救出陸戰隊員。打開門沿著走道出去在一個大空間裡又有一隻 Tosc ，解決他後沿著橋走到對面，再從旁邊那條斷橋跳回來，利用重力的失靈先跳到兩座橋樑中心的藍光小平台上，再跳上第二層的平台。

任 務
讓重力失靈以便來到上一層

上了平台往左走經過一個房間，來到另一個大廳，沿著走道繞 U 字型開啓另一個房間，可以取得不少補給品，但對面的房間被封死了；只好跳到上方的一個平台，打開門沿著走道一直走，會看到兩個門，進去後遇到兩個迷路的笨陸戰隊員，再開門進去幹掉 Tosc 。從這裡跳到上一層，往回走有兩個力場可以補給，但應該沒有時間可以浪費了；繼續往船頭前進，越接近船頭船會傾倒 90 度，開門會變得很不容易。

任 務
在船墜毀前找到一個還沒使用的逃生艙

抵達船頭後往下掉的同時會管子裡有一個 Tosc攻擊你，在最短的時間內將他解決掉，立刻跳進管子內，管子盡頭地上可以找到最後一個救生艙，終於在船爆炸前成功把救生艙彈射出去。最後聽聽船員們的遺言，他們將會是你永遠的夥伴。





君臨天下 任務關卡導引

聖騎士　凱撒王

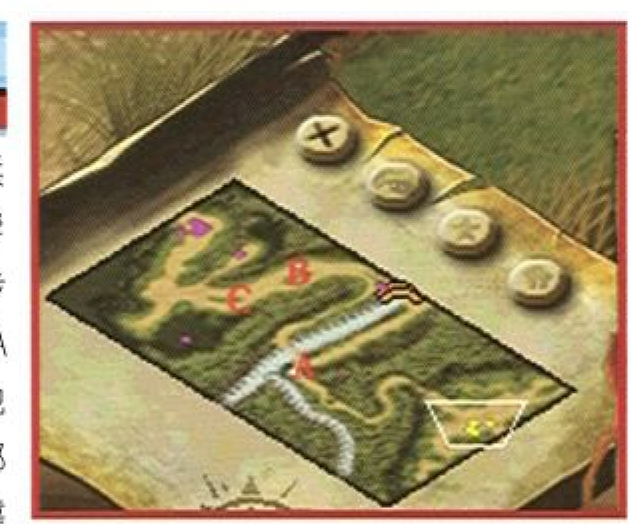
各位厭倦了中古世紀的即時戰略遊戲了嗎？一般的即時戰略遊戲都要花費很多時間在建築和發展上，但是這款《君臨天下》的內容和一般即時戰略遊戲不一樣，是款真正的戰略遊戲！玩家必須靠各大兵種的戰術，才有辦法順利過關，而不是看誰發展得快才有辦法獲勝，戰略才是玩家最要思考的地方！





第1章 阿爾卑斯之南

▶難度：訓練模式



第一章主要只是讓玩家熟悉各種兵種的控制方式及地形對於部隊的影響力。首先你會有兩隊槍兵、一隊輔助步兵和一隊弓箭手兵，剛開始只要先走到A處和「阿格多嚮導」會合，就可以使用他的「老鷹巡查」；當玩家殲滅了橋邊的部隊後，往B點移動。這邊要注意不要靠太近，因為高地的敵人視點會比較遠，而且攻擊力也會高很多；點選阿格多的技能選項，使用老鷹巡查就可以確認高地敵人的位置而迴避過去。



先到達C點森林外面，遊戲當中有許多部隊不能進入森林，像是長槍兵或是重裝兵，所以先用弓箭手把森林裡的敵人引出來，再一起圍上去消滅他，之後在上B點的高地消滅高地的敵人。消滅掉高地的敵人後，可以使用老鷹巡查，巡視下方的終點的敵人，由於他會攻擊老鷹（老鷹不會死），所以會靠近高地旁邊，這時候只要使用弓箭手和長槍兵在高地攻擊，就可以很輕鬆殺光較低地區的敵人，如此就可以輕鬆過關了。

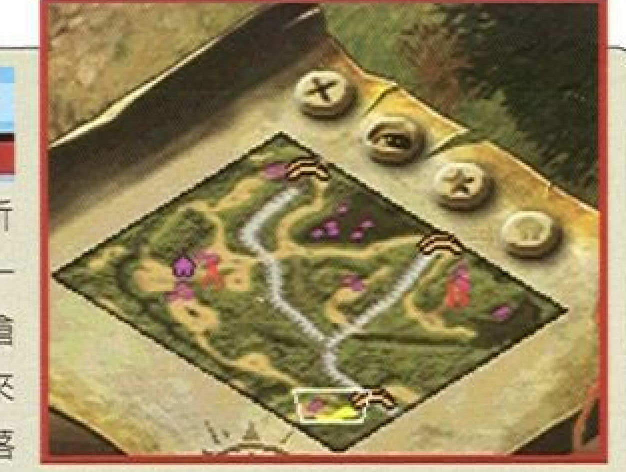






第2章 山中村落

▶難度：訓練模式



這一關也是教學關卡，主要是讓玩家熟悉新兵種使用方法和「徵收」兵種的功能。第二關一開始就會有大量的部隊來襲，所以要馬上讓長槍兵上去抵擋，否則弓箭手會馬上滅隊。消滅了來襲的部隊以後，先往A點的村落移動，到達村落以後，摧毀敵方的「崗哨」就可以讓敵方的酋長跑出來送死，這時候再讓玩家自己的一個部隊「降級」成為「輔助步兵」（隨便一個都可以），就可以在村落旁邊建築新的「崗哨」，此時就可以佔領村莊，然後讓騎馬的「百夫長」進入村莊，如此便能徵收新兵種。

這一關最好徵收多一點「弓箭手」兵，因為有非常多敵人躲藏在樹林當中，其中也有敵方弓箭手，所以無法引出來（因為他會站在原地射箭），所以只好用弓箭手攻擊。此外，點選百夫長可以看到有一個範圍，這是百夫長影響的範圍，可以增加部隊的攻擊力，另一個新增的兵種「醫生」，可以自動治療受傷的部隊，所以小心別讓他陣亡。

當到達B點以後，這邊只有敵人的「防衛塔」要注意，因為它是在高地上，視點很遠，攻擊力也強，但是又沒其他路可以走，只好用大量的弓箭手部隊強襲殲滅！如此一來就可以過關囉！

第3章 尋找獵物

▶難度：訓練模式

這一關可以使用新的兩個兵種「狼偵查」和「重步兵」；其中重步兵在這一關頗重要，因為他可以使用「烏龜隊形」，除了一些近戰部隊有辦法傷害重步兵的烏龜隊形以外，其他像是弓箭手只能造成非常小的傷害。

一開始就有一個村莊可以佔領，但是切記要先用「狼偵查」巡邏附近的森林，狼偵查可以看穿躲藏在森林裡的敵人。一蓋好崗哨後，馬上會有三隊人馬殺過來，要特別注意；開始徵收部隊時，要多收「輔助步兵」和「弓箭手」，因為這一關 A 處最後的關卡是一個小要塞，到達要塞後要先製作「雲梯」，才有辦法讓長槍兵等部隊上去殲滅塔台







上方的弓箭手；如果沒有先上去殺光弓箭手，玩家的部隊會造成很大的傷害，要特別注意！

除了雲梯之外，玩家還要製造三輛「投石車」，玩家一使用投石車攻擊後，城內的騎兵和槍兵就會紛紛跑出來攻擊玩家，這時候只要使用重步兵的烏龜隊形塞在前面，後面使用弓箭手就可以輕鬆清理掉敵軍，另外，當玩家架起雲梯，敵方的步兵也會上城牆想推倒雲梯，只要使用弓箭手狙擊他，把敵方的雲梯推倒，就可以輕鬆過關。



第4章 戰場

▶難度：訓練模式



這一關是最後一個訓練關卡，新增的兵種「騎兵」在對付步兵或是弓箭手時都相當好用，移動速度快，但是被高地的弓箭手攻擊則會造成重大傷亡！一開始時，玩家的目標「度巴利斯」會馬上逃走，不用急著追趕，先到達 A 點殲滅此處的重裝部隊；因為重步兵無法走水路，所以一定要繞道而行。

當玩家靠近 B 處後，敵方會破壞橋樑，而且會用投石車架在對面，這時點選弓箭手，然後選擇「駐紮」，就可以讓射擊距離變很遠，對方打不到你，但你的部隊卻可以攻擊對方。消滅對面的投石部隊後，在用輔助步兵重新修好橋樑通過，但是一通過以後馬上要用狼偵查搜尋森林，在森林當中有相當多的伏兵，消滅伏兵以後就會有凱薩的部隊來增援，如此一來就有足夠的兵力消滅 C 點和 D 點的村落。沿路的部隊都不多，但是要先消滅在路上的敵方狼偵查，否則你的部隊會無法躲藏在森林裡偷襲敵方。



佔領村落以後，多徵收輔助步兵製造投石車，因為敵方基地的高塔弓箭手數量不少，會造成玩家頗大的傷害；用投石車消滅高塔後，對方的騎兵隊會傾巢而出，只要用重步兵就可以順利殲滅。當摧毀敵方最後一個村落，會發現「度巴利斯」不見了，因為他躲在村莊後方的森林裡，用弓箭手就可以宰了他過關。















第5章 穿越阿拉爾河

▶難度：簡單





第五章是玩家真正開始遊戲的一章，主要任務是佔領附近的村莊再去尋找愛度依盟軍，然後建造橋樑通過河岸。首先沿著最右側的道路前進 A 處的村莊，如果部隊經過其他道路，沿路的森林都有敵軍埋伏，而且你的部隊一經過，會把遠處的敵軍都吸引過來，要特別注意！

佔領村莊以後，主要徵收部隊「騎兵」和「弓箭手」，這一關的森林雖多，但主要道路還是比較寬廣，所以騎兵很佔優勢。徵收完最大限制的部隊以後，前往 B 處和盟軍會合，接著修復橋樑；在修復之前要先讓老鷹偵查，因為在對面的高地有不少弓箭手，讓自己的弓箭手駐紮並攻擊對方，才開始建造橋樑。

過到河岸以後，沿路的部隊雖然不多，但大多站在高地，所以要不時使用老鷹偵查；到達 C 點最後一個村落時，敵方部隊雖多，但是利用不久之前加入的「醫生」來使用「弄瞎部隊」，這個醫生技能可以讓許多敵方部隊失去大部份的攻擊力，非常好用；除非敵軍太多，否則盡量少用，因為醫生的法力有限。在最後一個村莊使用弄瞎部隊後，再用騎兵快速進擊，很容易就可以過關。





第6章 護送到巴拉特

▶難度：中等



第六章算是滿有難度的一關，這一關的敵軍特別多，此外也沒辦法繞道而行，因為部隊當中有騎兵和重步兵等，無法走水路或通過森林，所以沿路的敵軍都要殲滅掉。首先用狼偵查和老鷹偵查，搜尋通往 A 處道路上的所有森林和高地；伏軍非常之多，讓重步兵和弓箭手往前移動消滅森林裡的弓箭手伏兵，再讓「泰圖拉比努司」往前移動。切記別讓他走得太快，如果他被攻擊死亡，就算任務失敗了。





到達 A 處村莊佔領後，最好徵收重步兵和騎兵，這兩項兵種一開始都太少，尤其是重步兵，因為在後半段沿路都是弓箭手伏兵，有的甚至在高地，所以盡量讓重步兵先前進誘敵，否則會死傷慘重。沿地圖左側道路移動到 B 點，佔領村莊，此時玩家的軍隊死傷大概差不多了，要趕緊徵收新兵種，因為佔領村莊沒多久，敵方的投擲兵就會移動攻擊你，只要擋下第一波攻擊就沒事了。帶著剩下的部隊移動到最後的 C 點村莊，沿路上的高地有「投石車」，左右兩側都有，先用老鷹偵查再讓弓箭手駐紮攻擊，如此一來就可以順利到達巴拉特完成任務。

第7章 高盧部隊的所有

▶難度：簡單

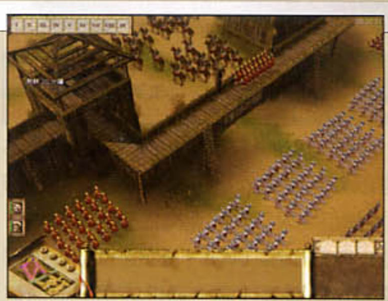


這一關是防守關卡，只要在 20 分鐘以內抵擋住敵軍的攻擊就可以過關；但是比起之前的的關卡卻不甚簡單，因為敵軍的數量為數眾多，而你只有一個破爛營地。首先讓弓箭手全部站到城牆上方，狙擊遠距離來襲的敵人；然後讓騎兵和重步兵站在城門外，第一波敵軍會使用雲梯衝過來要登牆，只要用騎兵就可以輕鬆消滅。

再來的部隊則是弓箭手，也是用騎兵快速進擊消滅，但是之後的攻擊部隊都是步兵配上投石車或是騎兵配上投石車。此時絕對不要主動攻擊，控制所有的部隊靠近城牆，等敵方攻擊過來之後再攻擊，如此一來，城牆上的弓箭手可以發揮極大的功用，除了造成敵方殺傷力之外，也可以讓己方的死傷降到最低；因為城內的徵收部隊人口有限，我方的部隊頂多 10 隊，卻要應付 30 隊以上的敵軍，所以一定要減低不必要的死傷。



這一關的訣竅只要隨時把自己的部隊拉回來靠近城牆即可，因為只要部隊一被攻擊會馬上自動衝出去，若沒有即時拉回來，會造成非常大的傷害，一定要小心。撐過 20 分鐘的攻擊後即可過關。





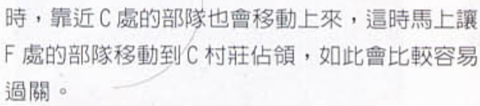


第8章 各個擊破

▶難度：中等



這一關的任務要佔領四個村落和殺死四個酋長，分別在 A、B、C、D 四處村莊。首先佔領最靠近的 A 處村莊，敵人並不多，所以不用擔心；當佔領了第一個村莊以後，先回頭靠著右側移動到 B 村莊，因為這邊的路上敵人最少，最容易前進，而且靠近 B 村莊後開始攻擊時，靠近 C 處的部隊也會移動上來，這時馬上讓 F 處的部隊移動到 C 村莊佔領，如此會比較容易過關。





佔領了三處村莊後，讓兩大部隊會合前往 E 處。這邊是此關比較麻煩的地方，E 處有兩座防衛塔，而且大部份的敵軍都集中在這邊，所以最好先造投石車和徵收弓箭手在遠處駐紮，否則會造成太大的傷亡；摧毀兩座防衛塔以後，再前進到 D 村莊佔領即可。另外這關大部份的敵軍都躲在森林當中，但是不用特別徵收「鷹偵查」，因為在地圖上有非常多盟軍的鷹偵查部隊；雖然不能控制，但這些鷹偵查所搜尋的地方都已經夠廣闊，藉著在空中廣泛搜尋的偵查鷹，可以注意許多高地的敵軍，所以不用浪費人口徵收。







第9章 無盡的拓荒

▶難度：簡單



第九章的任務除了要消滅所有的部隊以外，還要抵抗日爾曼的攻擊和保護「泰爾拉比奴司」以免陣亡，只要其中一項失敗就Game over。首先到達A處通過橋樑，這邊要注意一過橋的兩側上方都有弓箭手伏兵在森林當中，所以在還沒過橋的時候，可以讓弓箭手駐紮在岸邊消滅高地上的伏兵。





河流的下游有一個損壞的橋樑可以修復，如果是玩普通或是簡單的等級，可以直接先前往B處然後再繞到C處，如此一來就可以省下很多殲滅其他敵人的時間；但是如果進行的是「困難」模式，玩家前往C處時其他地方的敵軍都會來支援，這時就要先往下游修好橋樑，然後徵收鷹偵查，到所有森林裡讓老鷹偵查；這時會發現在森林當中有非常多的弓箭手伏兵，其中還有投石車，所以除了困難模式之外，最好不要靠近下游地區，以免死傷慘重。

如果是進行困難模式，只要先蓋好投石車就不是問題，到達C處的村莊，敵軍並不多，可以很輕鬆的就消滅掉，當然也就過關囉！



第10章 霧中的失落大地

▶難度：中等

這一關的主要任務是救出「高盧王子－康米斯」。一開始所在的地方非常險惡，雖然路口的部隊不會主動攻擊，但是一靠近就會全部衝過來；在左側的岸上也有敵方的投石車待命，所以最好先讓弓箭手駐紮在岸邊以攻擊對岸的投石車，這時敵方部隊會靠過來，再用重步兵上去迎敵，就可以輕鬆殲滅敵軍。



聽傳令兵講完話以後，沿著海岸線往A村莊移動，不要超出海岸線太遠，因為在C處有不少敵方騎兵停留在上方，一靠近馬上將會全體攻擊，而造成我方非常大的死傷。到達A村莊以後，先徵收「偵查鷹」以偵查前往B點的道路：沿路的森林裡都有伏兵，但是只要沿著地圖左側移動，大部份的敵軍都不會過來攻擊。





和B點的部隊會合以後，先大舉前進C處清光所有敵方騎兵，這邊敵方站在低處，只要用弓箭手駐紮在高地就可以輕鬆殲滅。消滅騎兵後，前進至D村莊，沿路的敵軍不多，很容易就可以到達；之後徵收弓箭手和投石車並往E要塞前進，先讓投石車攻擊要塞的門，把裡面的敵軍都引出來，再讓弓箭手全體射擊，然後讓重步兵上去引誘防衛塔的弓箭手攻擊，如此一來很容易就可以過關了。

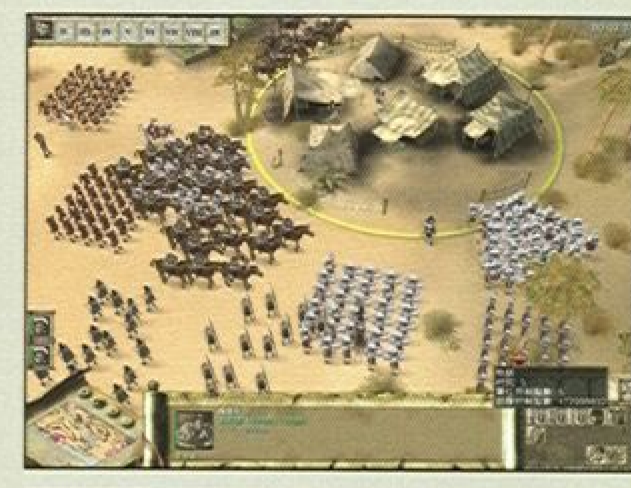




第11章 貪婪

▶難度：簡單

這一關的任務是要佔領敘利亞的各大寺廟。和前幾關比起來，這一關算是很簡單的一關，只要先到A處的村莊，就可以控制B、C、D三個地方的村莊；所以還沒徵收兵種時，就可以擁有30隊以上的部隊，而且還可以招募「牧師」來幫部隊恢復體力。





得到A、B、C、D四處的兵力後，先往E處移動，包圍E處的小村莊，但要注意這個村莊的敵方部隊有不少投石車，而且大部份的部隊都站在高地上，所以偵查鷹非常重要；狼偵查並不用太多，因為這一關的森林並不多；消滅玩E處的村莊，還會有多餘的增援加入隊伍當中。消滅E處村莊後，可以直接往F處的敵方村莊移動，路上並沒有太多的敵軍。另外，由於這一關都是廣大的沙漠，可以徵收多一點騎兵，非常好用；使用騎兵和牧師，在這一關可以快速又輕鬆的過關。





第12章 畏懼鷹

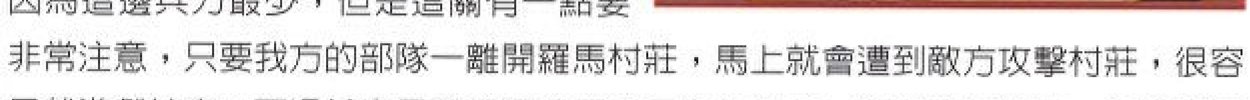
▶難度：簡單

這一關的敵軍頗多，本關的任務是要保衛一開始的羅馬營地和擊敗康米斯軍隊。一開始就有一個營地可以徵收兵種，但是其實一開始的兵力就夠過這一關了。





一開始可以直接到A處攻擊村莊，因為這邊兵力最少，但是這關有一點要非常注意，只要我方的部隊一離開羅馬村莊，馬上就會遭到敵方攻擊村莊，很容易就遊戲結束；不過其實只要不要讓百夫長進入村莊，讓他站在外面，這樣的話就算你的部隊遠離村莊，也不會受到敵軍攻擊；唯一的一次就是要往A處時，會有三隊前進到玩家的村莊。







這關有一個很輕鬆的方法可以過關，在這關前面的動畫已經有說明：此關有三個祭壇，所以先前進至A處的第一個祭壇，不用管來襲的敵軍，只要攻擊祭壇，原本要攻擊村莊的三隊敵軍馬上會轉頭攻擊玩家的部隊，這時只要消滅這隊部隊和摧毀祭壇，A處的村莊就會變成中立，而不會攻擊玩家；如法炮製破壞B處和C處的祭壇後，剩下的D處康米斯軍營雖然大約有八隊的軍隊，但是還是不敵你的騎兵海，非常容易就可以擊敗。一開始的軍營只要徵收多一點騎兵，很快就過關囉！





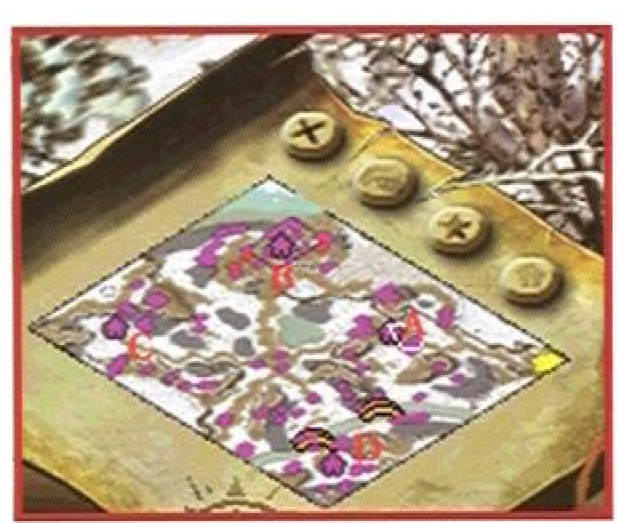






第13章 冷酷的背叛

▶難度：難



這一關就算玩簡單模式，其難度還是很難！一開始要解除第九軍團和盟軍的被圍城狀態，所以此關最重要的是速度；無法管兵力損耗多少，如果速度不夠快，第九軍團的百夫長死亡，遊戲就宣告結束。



任務一開始時，注意看地圖上的許多藍色軍隊，雖然是敵人，但不用理他們，直接往A村莊移動。快要到A村莊的時候，會出現一段動畫，藍色制服的軍團通通都會加入盟友；這時候不要移動他們，因為這些軍隊都被包圍中，只要一動就會被消滅。直接攻擊A處村莊後，不要急著徵收兵種，把在A處附近的防衛塔所有部隊調動到B處的要塞，幫助被圍城的第九軍團解除危機。來攻城的軍隊分別是投石車和弓箭手，這時一開始的騎兵和重步兵就派上用場，只要一解除危城，任務就會變成消滅所有村莊，這時候就很簡單了。

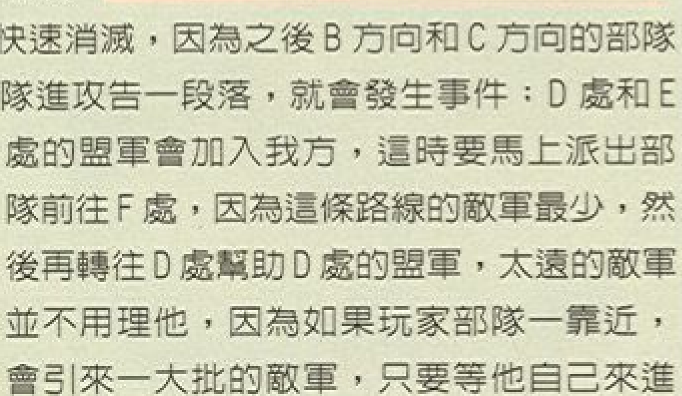


沿著路前往C村莊，路上還有一個盟軍的防衛塔，這邊也有相當多的兵力，足夠殲滅C村莊的敵軍；接著再移動到D村莊，但是從C村莊往D村莊之沿路上有非常多的森林，全部都有埋伏弓箭手，所以要多使用偵查鷹；只要一經過其他盟軍的地方，就可以安全的移動也不會被攻擊。只要速度夠快，能解除圍城之危機的話，這一關就會變得很簡單。



第14章 不可收拾

▶難度：難







這一關可能是目前所遇到目前最難的一關，沒有任何比較簡單的方法可行。前半段的任務不用派出部隊，要先想辦法保護自己的村莊一段時間才行(這段時間盟軍並不會遭到攻擊)。

一開始，在A村莊後方的敵軍部隊就會來襲，用騎兵配合弓箭手部隊快速消滅，因為之後B方向和C方向的部隊都會順序進攻過來，當兩方向的部隊進攻告一段落，就會發生事件：D處和E處的盟軍會加入我方，這時要馬上派出部隊前往F處，因為這條路線的敵軍最少，然後再轉往D處幫助D處的盟軍，太遠的敵軍並不用理他，因為如果玩家部隊一靠近，會引來一大批的敵軍，只要等他自己來進攻，就會紛紛落單。





到達D處會合後，用五隊以內的隊伍前往G處殲滅這邊的小村落，然後再沿著山路前往E處，如此一來才可以稍稍減低此關的難度。這時候的敵軍並不會再增加，接著消滅H處的最後一個村落，然後就不要做任何的部隊移動，因為敵軍已經沒有辦法再徵收部隊，玩家不用主動出擊，只要建造保衛塔台，然後讓弓箭手進去，然後等敵軍自己過來送死，就可以過關。

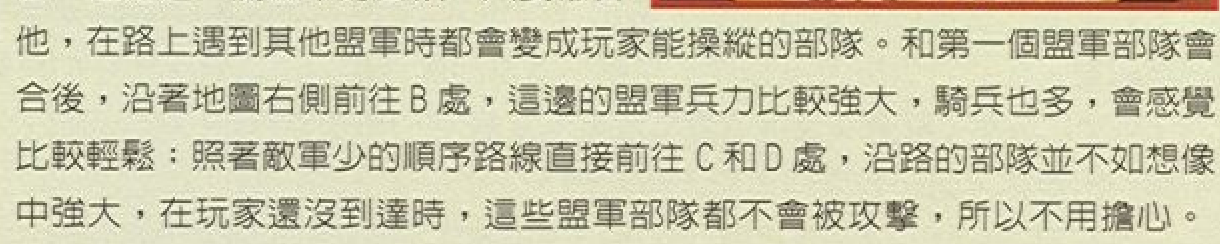
第15章 勇敢的他…

▶難度：中等



這關在一開始時就有不少兵力，但是這仍然不夠以後所需；因為村落離玩家的部隊很遠，在沿路上有不少敵軍，所以絕對不能浪費任何一個兵力。

首先前往A處和「苟班尼提歐」會合，他是這一關盟軍的首領，只要帶著他，在路上遇到其他盟軍時都會變成玩家能操縱的部隊。和第一個盟軍部隊會合後，沿著地圖右側前往B處，這邊的盟軍兵力比較強大，騎兵也多，會感覺比較輕鬆；照著敵軍少的順序路線直接前往C和D處，沿路的部隊並不如想像中強大，在玩家還沒到達時，這些盟軍部隊都不會被攻擊，所以不用擔心。



沿著地圖上方靠近E處後，盟軍開始會被攻擊，但這時玩家也離夠近了，不用怕被滅隊；直接衝上E處幫助盟軍殲滅敵人，如此一來就可以開始徵收新兵種了。在徵收兵種的同時，先沿著地圖左側前往F處，照這樣走就不會被中間十幾隊的敵軍攻擊，最後一個才前往G處消滅敵軍村莊。當三個村莊都佔領以後，剩下的敵軍部隊就變得相當簡單，但也別忘了沒被徵收的盟軍～雖然沒和盟軍會面也可以過關。

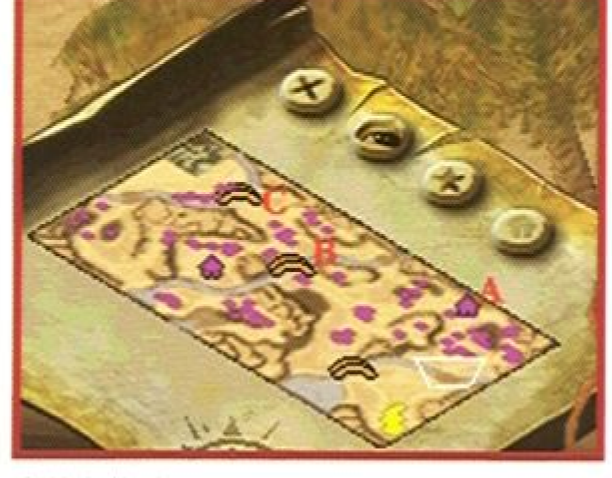






第16章 回　家

▶難度：中等



這一關主要的任務是要護送「卡西爾隆吉努斯」回安提歐克；並不會很困難，沿路的敵軍和前幾關比起來算是很少了。一開始不用繞橋走過去，靠著地圖往右邊走，有一個淺灘可以到達A處的村莊，但是先別調動任何部隊，在原地等待一下子，過沒多久，A處的五隊騎兵隊會先攻擊過來；先消滅這五個落單的部隊，再開始往A處移動，這樣的話就會變得比較輕鬆。

佔領了A處的村莊以後，沿著地圖旁邊往B處的橋移動，遠方高地上的部隊並不會主動過來追擊玩家，通過B橋以後，不要急著攻擊村莊，因為這一關的重點是要護送卡西爾回城鎮。到達C橋以後，橋的對面會有非常龐大的敵軍在等待玩家，難免會造成一場廝殺；如果按照順序佔領兩個村莊，也可以過關，但是會耗上非常長的時間；而且一攻擊B橋後的村莊時，在其他遠距離的敵軍也會直接往玩家方向進行攻擊。





其實在這一關的後期到達C橋後，有一個比較容易過關的方法：先派騎兵往C橋中央移動，然後把對面的部隊慢慢引誘過來；有的敵軍還不會移動，就在岸邊派遣弓箭手部隊射擊，把剩下的部隊都引過來，在此時馬上讓卡西爾通過橋樑，直衝城鎮，就可以很快的過關，不用耗費太多時間。



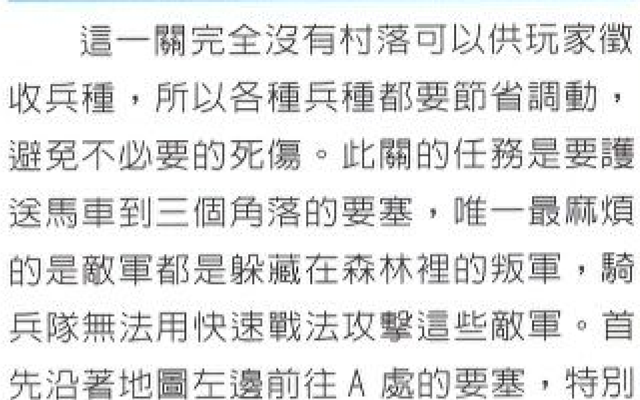












第17章 損耗戰爭

▶難度：中等



這一關完全沒有村落可以供玩家徵收兵種，所以各種兵種都要節省調動，避免不必要的死傷。此關的任務是要護送馬車到三個角落的要塞，唯一最麻煩的是敵軍都是躲藏在森林裡的叛軍，騎兵隊無法用快速戰法攻擊這些敵軍。首先沿著地圖左邊前往 A 處的要塞，特別注意的是，在此時馬車還沒有辦法控制，而是自動行走，所以當玩家往前移動時，馬車才會跟著移動。這邊的森林敵軍相當多，先用騎兵往前衝刺再回頭，把敵軍引出森林，比較方便作戰和大舉殲滅。

順利到達A處以後，馬車就可以讓玩家控制了，這時候沿著左方的小路往 B 處的要塞移動，但這時會經過一個所有道路的交叉口，這個路口是最麻煩的地方，因為只要一靠近就會有三個方向的敵軍靠近，所以也是先用騎兵到前面探路，在森林外面繞一繞，被攻擊後馬上回頭，就可以把敵軍引出來，順利前往 B 要塞；然而往 C 要塞的路上，大部份的敵軍已經在前往 B 要塞時清理乾淨，至於地圖最右下方的幾個部隊，只要不靠太近就不會被攻擊。沿著地圖上方往右走，路上只會碰到三隊埋伏的隊伍，很容易就能到達 C 要塞。



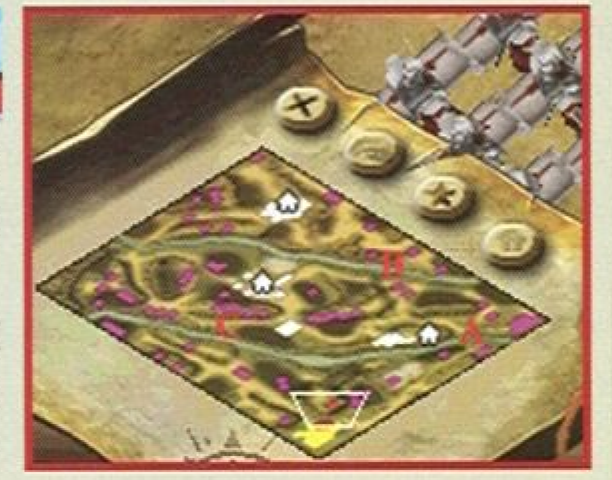
有一點要特別注意的是，事先把所有的隊伍分成三大隊，騎兵、重騎兵、槍兵均衡分配，因為當玩家往前走時，後方就會有敵軍偷襲馬車，最好讓巡查鷹跟在馬車後面走，邊用老鷹巡查，然後讓一大隊也跟著馬車走，被偷襲時就不會馬上被消滅，這樣就可以輕鬆過關。





第18章 不變的決定

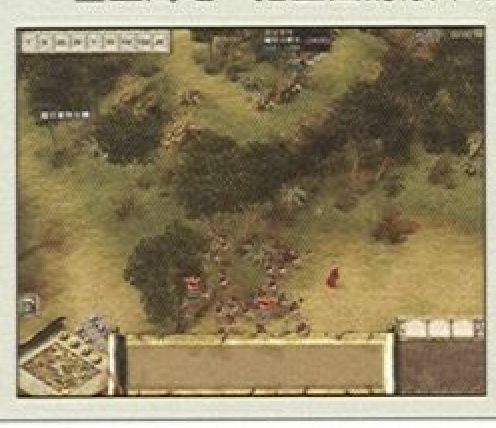
▶難度：難



這一關的任務主要是佔領三個民兵村莊，當玩家還沒佔領時，這些村莊都不會受攻擊。

此關一開始就會有非常多的龐貝敵軍來襲，大約六隊左右，其中兩隊是重步兵，會用烏龜隊形，比較難對付，所以先殲滅弓箭手隊。先前往 A 處的斷橋，沿著地圖右側前進，敵軍不多，但是造好橋以後，在橋旁邊的高地敵軍就會開始朝玩家進攻；雖然會耗損相當的兵力，但只要一過橋就可以增加盟軍，也可以徵收新的部隊。

佔領了第一個皮薩羅村莊以後，先往上走往 B 處的斷橋移動，先別建造斷橋，用弓箭手部隊駐紮在橋旁邊把對面的敵軍殲滅；這時仍別修復斷橋，沿著岸邊往左移動到第二個法儂村落。往法儂村落有兩個選擇，一個是直接進攻，但是村落旁邊的高地有非常多的伏兵；另一個方法是先從下方的河岸前往 C 處登上高地，把上面的敵軍殲滅，相對的也會耗不少時間。



其實可以單刀直入，即使損耗了很多兵力，前往最後一個安可納村落也不難；把 B 處的斷橋修復以後直接前進即可，沿路的伏兵意外地少，不用太擔心損耗兵力。如果選擇直接進入第二個法儂村落，別忘了村落的正下方還有一個盟軍部隊，不要靠近高地，直接用騎兵稍微接近這個部隊就可以讓他們加入；至於左側的敵軍，只要不靠太近，他也不會前來攻擊。

第19章 山中之戰

▶難度：難



這一關是名符其實的「山中之戰」，高地和森林多得讓人有點無法應付；此外，敵方的援軍一開始會源源不絶，因此玩家的任務不是進攻，只要守護好派瑞尼山的通道就可以了，也就是靠近A點的位置。一開始先讓一個部隊前進到左下方的村落，如此一來就可以得到控制權；然後馬上分出兩個大隊伍，讓這兩個大隊伍分別到達B處和C處，這兩大隊伍至少要有六大隊，其中包含重步兵、弓箭手部隊、和騎兵隊。





這一關的敵軍雖然不會躲藏在森林裡，但是卻會利用高地的優勢攻擊玩家，而敵軍隊伍的前進路線就是B和C兩個路線，而且幾乎不會中斷兵力，所以最好隨時補上失去的部隊；當敵軍的D或E村落的部隊少於三分之一，就會歸降於玩家，此時歸降的部隊會受另一個村落的敵軍攻擊；好在D和E村落的中間還有一個羅馬部隊，讓騎兵隊衝上去，就會讓羅馬軍隊加入。不用進攻另一個敵軍村落，等待他兵力慢慢減少，就會自動投降。





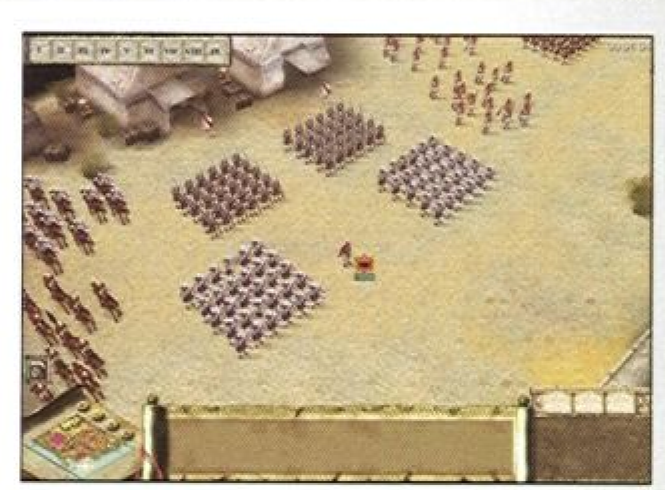
在B和C兩個路線方面，不用硬碰硬，徵收大量的弓箭手部隊，然後讓他們上右側和左側的高地森林，埋伏在裡面，然後讓騎兵衝上去圍死敵軍的鷹偵查部隊(通常他都會走前面，很好殺)，然後回頭讓埋伏的弓箭手攻擊敵軍，這樣就會比較容易防守。

第20章 獵殺開始

▶難度：難



這一關難度頗高，一開始就會遇上排山倒海而來的敵軍，然而玩家的部隊並不多；幸運的是敵軍並不會一次全部出動，因為有部份的敵軍在看守盟軍。此關前半段的任務並不用出擊，只要防守好要塞即可。一開始來攻城的敵軍比較簡單，以弓箭手部隊為主，所以先別輕舉妄動，等弓箭手部隊來送死；但是第二波就是「攻城車」，這是最頭痛的部隊，好在玩家的弓箭手部隊也不少，讓他們登上城牆讓攻擊力和視野加倍後，在遠距離就先用火箭攻擊攻城車。



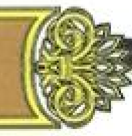


當第二波敵軍抵擋住以後，先帶一大隊部隊，分別是重裝兵、騎兵、弓箭手，約五小隊，其他部隊千萬別讓他們離開要塞，否則會無法抵擋來襲的敵軍；這五支小隊伍則跟著「載滿黃金的馬車」移動，先靠近地圖右側移動，沿路的敵軍不多，然後繞到A處的傭兵軍團(馬車一靠過去就會加入)，就可以徵收大量的騎兵。當聘請到傭兵以後，繼續沿著海岸邊移動，前往B處的盟軍；千萬別靠近中間部份，中間的敵軍相當多，殲滅看守盟軍的部隊以後，就可以讓盟軍加入。





得到盟軍的幫助後，先把C處的村落消滅，此時別超出道路的範圍，因為在C處的村莊左右兩側敵軍都靠得相當近，但只要不主動靠近就不會被攻擊。先消滅C處村落徵收新的兵種以後，就可以輕鬆的把這兩邊的敵軍消滅。









第21章 共和的結束

▶難度：難



此關一開始的部隊太少，而沿路的龐貝軍隊和傭兵非常多，所以一定要先慎選行進的路線。這一關的任務要摧毀龐貝要塞，但是它就擺在正中間，所以最好先佔領A、B、C三處的傭兵營，才有比較大的獲勝機會。一開始不要急著往前移動，帶著所有部隊靠著左下方地圖移動，不要超出太多的範圍，否則會讓你的部隊損失一大半；當沿著路走後，在A處的傭兵營會有九成的部隊向上移動，這時候直接衝進去殺掉牧師或醫生，就會讓回頭的傭兵部隊投降於你。

然後把攻城車和攻城塔放在A處這個營地不要帶走，接著帶著部隊前往D處的高地，殲滅龐貝軍隊就可以通過。不要太靠近地圖右側，就可以免去很多死傷，因為高地的左側沒什麼敵軍。到達E處的橋時，不要過橋，先用騎兵把所有傭兵引出來，然後派另一隊騎兵衝進去宰殺牧師，就可以讓傭兵投降。沿著地圖右上方移動到C處的傭兵營，一樣用騎兵隊引走絕大部份的傭兵，宰殺躲藏在左側森林裡的牧師便可佔領。佔領三大傭兵營以後，龐貝要塞就變得簡單多了。



這關的重點在於軍隊的機動性，盡量徵收騎兵隊伍，避免殲滅太多的傭兵部隊，否則加入的人數就會減少很多，如此一來會變得很困難；而攻城車和攻城塔只要在最後移動就好，因為他們的移動速度太慢了，會變成拖垮戰力的主要原因。









第22章 亞歷山大之戰

▶難度：難



關卡一開始時，敵軍出奇的多，而玩家只有一個不起眼的要塞，並且被困在要塞當中無法動彈；因此這一關的任務只要保護好自己的要塞就可以，敵軍則會一波接著一波進攻；因此沒有把握時不要輕舉妄動，因為一被攻進城裡很快就會讓遊戲結束。一開始先把防禦做好，因為城門一旦被破壞就無法再修復了；首先讓重步兵前進到門口，然後使用「烏龜隊形」，再按「堅守崗位」，這樣就算被攻擊也不會到處亂跑。重步兵在這一關不需要進行攻擊方面的行動，主要只是在門口抵擋攻擊罷了。

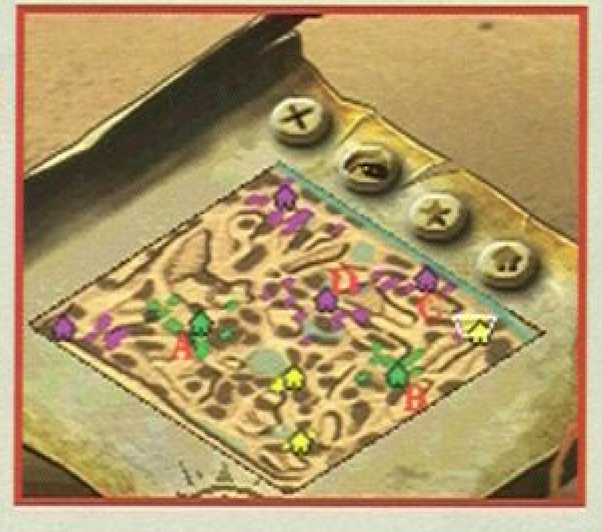


接著讓弓箭手部隊爬上城牆，越多越好，這樣才有辦法防止敵方的攻城車和攻城塔；其他的投石兵則站在城牆附近，因為有敵軍會直接攻擊城內的部隊。當然，這一關的牧師也是最重要的，最好一個部隊發派一個牧師或醫生，以便隨時補血，否則你的部隊一定不夠用！

抵擋了六次以上的敵軍攻擊以後，帶著三隊騎兵隊，往左下方移動並衝向A處，和盟軍會合，再沿著海岸前進到B處，這邊有好用的投石車盟軍；這時中間的敵軍已經減少很多，往C處移動接收「戰車」，戰車部隊火力非常強大，一定要接收到。當盟軍都會合後，馬上返回要塞，不要想硬攻右側的龐大敵軍，一直抵禦攻擊直到20分鐘以後，才能進攻，這樣才勉強可以過關！

第23章 朋友和盟軍

▶難度：難



本關主要的任務是要摧毀所有敵軍村莊和保護敘利亞盟軍及猶大盟軍被消滅。這關的敵軍看起來好像不多，也許會讓玩家覺得簡單，但事實上並非如此；剛開始敵軍的部隊的確不多，但是不到十秒的時間，敵軍會瞬間多出三十幾隊的軍隊！

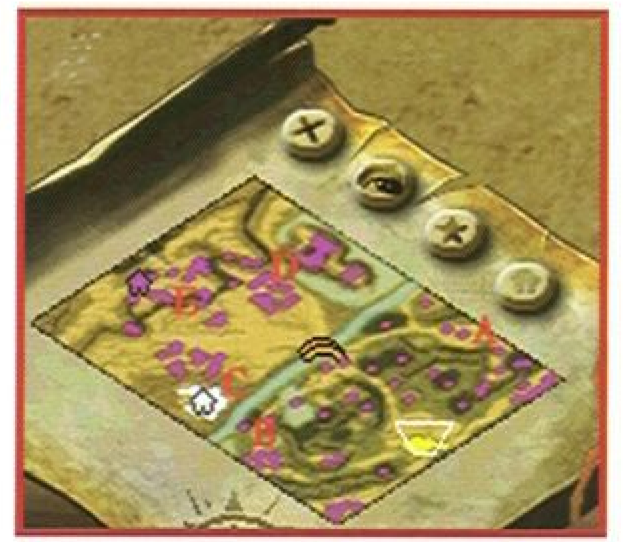
在A處和B處的盟軍是無法控制的，這也是最麻煩的地方；一開始最右邊的村莊會被攻擊，可以不用理他，因為那只是敵軍的誘敵戰術，過了不久就會自己走掉；沒走的話也可以直接消滅他，只有一小隊而已。比較困難的地方就是A處的盟軍很呆，一開始就進攻敵軍的村落，導致被全滅，由於只要其中一個盟軍被全滅遊戲就會結束，要特別小心。

遊戲開始沒多久，二話不說，先把部隊調動到A處的盟軍地方，幫他抵擋攻擊，但也別忘了要先把徵收的指令下完再行動。等到A處的盟軍不再被攻擊以後，馬上進軍往最左側的敵軍村莊進攻；因為他把所有的兵力都耗光了，輕輕鬆鬆就可以消滅他。接著B處盟軍會開始進攻C處的敵軍村莊，和他一起進攻，就可以成功消滅。這時候中間的兩個村莊已經存夠兵力了，馬上進攻中間D處的敵軍；不要猶豫，因為他會支援C處的敵軍，在他的部隊進退兩難時，消滅他的村莊是最好的決定，剩下的最上方的村莊就會變得很簡單了。

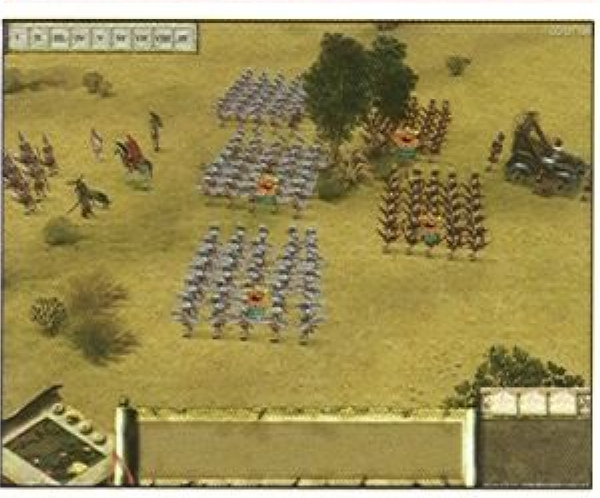


第24章終 最後…一…戰

▶難度：難



終於到了最後一關，難度當然也相當高；這一關的任務只是要消滅「泰圖拉比努司」，他就站在地圖最左上角的最中間，被層層保護著，這也是難以完成任務的原因。在這一關的兩個地方有叛軍的軍帳，然而你的盟軍只有一個地方；由於摧毀軍帳是第一目標，但玩家的部隊少的可憐，即使和盟軍會合，也只能暫時解除危機，因為盟軍的旁邊就是二十幾隊的敵軍。



首先往右邊移動，前進到A點的軍帳，這條路線的敵軍比較少一點點(大概少個兩隊而已…)；敵軍部隊並不難殲滅，困難的是在森林裡的伏兵，拿叉子埋伏的步兵，會丟出網子讓玩家的部隊無法移動和攻擊；這時候只有用輔助步兵去當砲灰送死，然後趁機讓其他部隊圍殺敵方步兵，才能讓死傷減到最低。佔領了A處的軍帳以後，基本上要前往B處佔領軍帳，才會有比較多的兵力；把所有兵力帶走到C處盟軍的地方，先和盟軍會合，一會合就會被攻擊，會損耗非常多的兵力。

和盟軍會合完後往D點移動時，會把這附近的敵軍全部吸引過來，根據筆者趴了八次的經驗，這一關在這邊只能用一個方法：首先把軍隊分成三隊，讓其中一隊前往D點，然後退兵，引到地圖最左邊自殺；此時讓第二隊上高地到達E點，吸引高地上的所有部隊，不要急著追擊泰圖拉，因為他會猛跑。把第二隊引到地圖最右上角，再讓第三隊全騎兵弓箭手隊衝上去追擊該死的泰圖拉比努司，如此一來才會非常幸運的過關……，當然，恭喜玩家完成統一大業。













且看三國第一軍師的驚世智慧

三國孔明傳 劇情攻略



學者 賽呂布

序章

這一日，水鏡先生把三個弟子龐統、司馬懿和諸葛亮叫來，說他們在身邊學藝時間也不短了，該下山了；特別是司馬懿和諸葛亮，更是非走不可。下山前要先過春秋大陣，諸葛亮先找兩個師兄寒暄一陣後，進入了春秋大陣。

第一戰 長坂村（幻）

諸葛亮發現自己無端端的站在一堵土牆之後，司馬師兄也不知道到哪裡去了。正在納悶，忽然聽到有人說看見有人了，快出來。諸葛亮想也沒想就出去了，結果碰到了一群莫名其妙的曹軍。緊接著背後又出現了一男一女，稱呼諸葛亮為軍師，並要他和曹軍作戰，在摸不著頭緒的情況下，諸葛亮只好匆匆應戰。在戰鬥中，他才得知那兩個人分別叫做趙雲和黃月英。

寶 箱中的物品：
九天寶×2、九曲珠、楚魂珠

好容易擺脫了敵人，趙雲和黃月英便硬拖著諸葛亮去見主公劉備，諸葛亮拗不過他們，只好跟著走了。



第二戰 馬謖府（幻）

又來到一個陌生的地方。諸葛亮以為眼前的年輕人就是劉備，沒想到認錯了；站在身後的一個美貌女子告訴他這是在馬謖府上，旁邊的黃月英說這名女子叫做小喬。與馬謖的對話中，雙方越說越僵，終於動手。無奈之下諸葛亮也只好加入戰鬥。

寶 箱中的物品：
九曲珠×2、九天寶、楚魂珠

雙方和解，黃月英提議共同去楚王陵探察鬧鬼的事件，馬謖同意。

第三戰 瀘水之戰（幻）

諸葛亮站在山坡上，覺得周圍的景色十分怪異，與中原氣象大不相同。疑惑間，孟獲的伏兵出現。趙雲向諸葛亮講解了當前的形勢，並請他儘快下命令。諸葛亮沈默了一下，對將領進行了調遣。





寶 箱中的物品：
九曲珠、九天寶、楚魂珠×2

第四戰 祁山之戰（幻）

一開始諸葛亮就向趙雲問明形勢，趙雲說街亭失守，我軍極其危急，並願斷後，擋住追兵。小喬也同趙雲一起去。數回合後，敵軍追兵上場，原來趙雲與小喬寡不敵衆，已經戰死。從敵軍嘴裏聽到“司馬都督”幾個字，使諸葛亮頗為疑惑。



寶 箱中的物品：
九曲珠×2、九天寶、楚魂珠

戰鬥結束後，諸葛亮已經厭倦了這樣沒頭沒腦的戰鬥；忽然金光一閃，發現自己又回到了水鏡山莊的春秋大陣入口處，原來他已經出陣了。

第五戰 當陽之戰



師父執意要趕司馬懿和諸葛亮下山，二人無法，只好拜別師父與師兄。下山前別忘了在師父門前找他要一些裝備。下山後，師兄弟倆到達當陽，卻在這裏碰到了趙雲和黃月英：趙黃二人又稱呼諸葛亮為軍師，一副很熟悉的樣子。當諸葛亮表現出驚愕的樣子時，又認為他撞壞了頭，並帶諸葛司馬二人去見劉備。



在劉備那裏得知，曹操大軍已近，當陽不可久留。諸葛亮準備和司馬懿、趙雲、黃月英一起留下斷後，趙雲、黃月英加入隊伍。

勝利後，衆人趕往長坂村躲避。

寶箱中的物品：

長弓、長槍

第六戰 長坂村

這個地方諸葛亮甚覺熟悉，只是從牆後走出的不是他，而是小喬。不過小喬並不認識諸葛亮與黃月英等人，似乎只是兵荒馬亂之時躲在這裏。

寶箱中的物品：

包子、紫水晶



戰鬥結束後，小喬加入隊伍。

注意事項：

這兩關是下山後遇到的第一次真正的戰鬥，戰鬥失敗可是會 GAME OVER 。我方戰鬥人員只有趙雲，其他的都是軍師型人物：戰鬥時注意計算敵軍移動的範圍，充分發揮法師的作用。這兩關之間有一些關係需注意一下：

1. 在當陽之戰中，如果在 30 回合內戰鬥勝利，那麼在長阪村之戰時，張遼會作為敵方援軍在第 8 回合登場。

2. 在當陽之戰中，如果戰鬥時間超過 30 回合，那麼張遼會作為敵方援軍出場，而且在長坂村之戰中，一開始張遼就在戰場上。

相比較起來，第二種情況下長阪村之戰的難度會增加很多。所以在當陽之戰時要注意時間。

注意事項：



1. 進入春秋大陣後一連四關都是幻象，裏面的等級，裝備及人物等等都不是真實的，只是諸葛亮日後經歷的提前體驗而已，所以在這裏的升級統統無效：但是在這些關卡中，諸葛亮本人得到的物品，都可以帶出陣外，而且春秋大陣裏的物品全都是增長上限的寶物，不拿是很可惜的。

2. 在春秋大陣中，這四場戰鬥無論輸贏都可以進入下一關，看似輸了也無關緊要，實際上並非如此：因為出陣後諸葛亮的原始等級為第五級，而在陣中每贏一場戰鬥就可以使諸葛亮提升一級。所以如果四場全勝，那麼諸葛亮一出場就會達到九級！

3. 在陣中由諸葛亮打倒的敵人，等到出陣後都會換算成金錢，每個 50 塊，如果能多撈一點，在遊戲初期就能佔到很大的優勢。

第七戰 長坂橋

衆人來到長坂坡，遇到曹軍暗探，並得知劉備之子阿斗陷入敵陣中。趙雲當即決定殺進敵陣中援救，衆人勸阻：唯諸葛亮想起春秋大陣内敵將曾提到過，趙雲單騎救阿斗，名揚天下，遂支援趙雲的行動，希望能夠為趙雲以後的成就打下基礎。趙雲走後，小喬質問諸葛亮，諸葛無法說明。

一行人來到長坂橋，果然等到趙雲的歸來，一起迎擊緊緊追趕的曹軍。

寶箱中的物品：

短戟、鐵槍、金錢 80

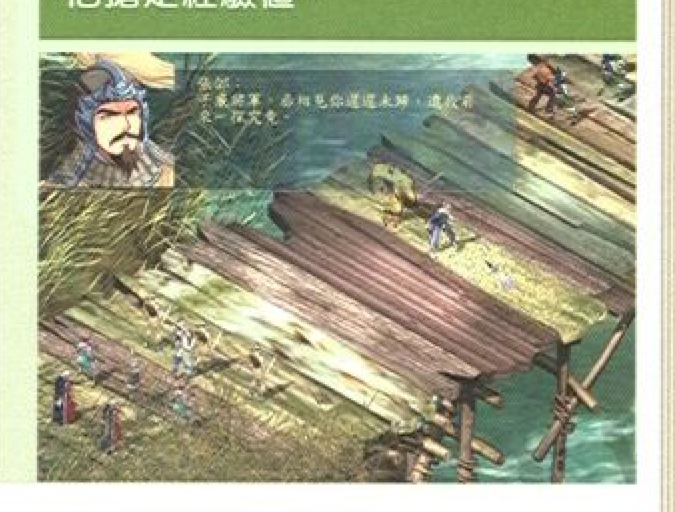
戰鬥結束，衆人趕往江夏與劉備會合。

注意事項：

1. 在長坂坡仔細尋找，可找到一個草叢後的老道，他可以幫助我方治療被擊倒的隊員。

2. 打敗曹軍暗探後，長阪坡的右邊和右下角有兩件隱藏的裝備—鋼劍和鐵盔，在遊戲初期比較實用，只是不好找，多試一試。

3. 在長坂橋之戰中，第 5 回合敵援張郃上場，第 6 回合我方援軍廖化上場，但廖化在戰鬥結束後不會加入我軍，所以儘量不要讓他搶走經驗值。



第八戰 難民村

在江夏得到消息，曹操佔領荊州後，屯兵不前，諸葛亮決定去附近調查。來到一個難民村，曹軍正在劫掠百姓，曹操也在場，但並不阻止；曹操走後，諸葛亮等人上場。



寶箱中的物品：

九曲珠、銅匕首、金錢110 、金錢70

擊倒敵人後，衆人回到江夏。

注意事項：

在第 5 回合，敵軍會有援軍出現。

第九戰 紫荊山

東吳魯肅來到江夏，商量孫劉共同抗曹之事。諸葛亮與魯肅一起前往柴桑，司馬懿則離開隊伍，留下來與劉備共守江夏。來到柴桑，小喬先行離去找她姐姐；諸葛亮見到了大師兄周瑜，應周瑜之邀，前往紫荊山清剿土匪，周瑜說到時黃蓋也會去幫忙。在紫荊山，諸葛亮等人中伏，而約定前來援助的黃蓋又遲遲不到，情況十分危急。





寶箱中的物品：

九天霄、金錢100

注意事項：

第 6 回合敵軍會撤走一部分，使戰況稍微緩和一點。但如果在 30 回合内沒有勝利的話，31 回合時，敵人會有大量援軍出現。

回到柴桑，周瑜說軍隊還要整備幾天，叫諸葛亮隨意遊玩一段時間。諸葛亮來到柴桑城的西邊，遇到一個道人，交談後進入旁邊院子的入口，進入分支任務。

分支任務 百年道觀

道觀内有許多惡鬼，首腦是鬼王天地，要將其全部擊倒才算勝利。



寶箱中的物品：

鐵盔、玄武背、隱龍珠、金錢 120

戰鬥勝利後，進入下一個分支任務。



注意事項：

1.分支任務發生與否，不會影響遊戲的正常進行：也就是說，如果不去觸發分支任務，也會進入到第十戰，但會對今後分支任務的出現產生影響，具體見後文。

2.在分支任務中，戰鬥失敗是不會 GAME OVER 的，只是從任務中退出而已。

3.第 2 回合時馬謖會作為我方援軍上場，可以幫助抵擋一陣。

4.只有勝利才能進入下一個分支任務。

分支任務二 五湖遺書

擊倒天地鬼王後，三人從道士口中得知寶書《五湖遺書》的下落，眼看天時尚早，決定前往鄱陽湖一行，尋找寶書。由於有準確的情報，三人很快就發現了藏寶書的箱子，正想取走寶書之際，風波又起，玄黃鬼王帶領鬼卒出現，對三人橫加阻撓。一場大戰又將生起。

寶箱中的物品：

義玨、玄冥符、青色道袍、雲頭靴、金錢140

擊敗玄黃鬼王，三人拿了寶書快馬加鞭趕回柴桑，打開寶書一看，方知五湖遺書是記述如何經商斂財之術，三人又好氣又好笑，但是卻因此獲得升級點數。趕回周瑜府，此時江東水陸大軍均已整裝待發，三人隨周瑜前往三江口，準備與曹軍大戰。

第十戰 柴桑江面



三江口大營中，周瑜命諸葛亮造箭，諸葛亮立下軍令狀，以三天時間造十萬枝箭。小喬又氣又急，卻不知孔明心中早有計較，先遣甘甯，黃蓋，張昭與本部三人於江面大戰曹軍。

寶箱中的物品：

鴻冥翼、縱劍心訣、開明果、重錘、金錢100

注意事項：

東吳三將戰鬥力有限，打打小兵還可以，碰到張遼徐晃就不行，如果準備依靠他們的話，注意利用法師防禦並加以保護。

一場惡戰後，曹軍大敗，曹操得知甚為憂慮。當夜，漫天大霧，諸葛亮駕草船逼近曹軍水寨，大聲擂鼓吶喊，曹軍不敢輕出，只以箭矢防守水寨。待天明，孔明以曹軍所射十萬餘箭交軍令。周瑜嘆服，想說服孔明歸順江東，孔明婉言拒絕。二人商討之下，決定以火攻破曹軍，適逢龐統奉師命前來助江東破曹，師兄弟三人商議決定，龐統獻連環，孔明借東風，周瑜火燒赤壁。臨行前，孔明藉故遣走趙雲。

數日後，一切準備妥當，孔明上七星壇步罡踏鬥，借來三日三夜東風，正欲離去，卻不想周瑜遣丁奉、徐盛前來斬殺諸葛亮。諸葛亮奪路而逃，卻被周瑜團團圍住。原來周瑜見孔明才高於己，心甚忌憚，歷次相勸諸葛投效江東，都被諸葛亮拒絕，因此心生殺機，前後在“紫荊山平寇”與“造箭”上設計欲除去諸葛，卻屢屢失敗，此次親自出馬先捉了黃月英，再來擒諸葛，志在必得。孔明眼見別無逃路，只好束手待斃。周瑜下令將孔明關進柴桑天牢。

第十一戰 柴桑天牢



小喬得知孔明、黃月英被擒，喬裝打扮，前來天牢救人，卻不料被獄卒察覺，三人與聞訊而來的敵人展開一場惡戰。

寶箱中的物品：

精鋼甲、藍玉佩、金錢140、金錢400

三人擊敗守衛，連夜狂奔，終於逃至柴桑江邊。周瑜得知孔明逃脫後，親帶部屬追至江邊。眼看後有追兵，前有大江，三人正在危急時，趙雲出現；周瑜見無勝算，立刻退走。三人得以脫險返回江夏。

注意事項：

此戰我方只有三名法師可用，難度較大。還好此關輸贏皆可過，也沒什麼影響；不過要兼顧經驗值的話，還是戰勝的好。

第十二戰 長沙之戰

寶箱中的物品：

天遁書、烈火石、金錢170

在江夏城中，諸葛亮接到探子回報周瑜火燒赤壁，曹操敗走華容道的消息後，決定乘亂取勢，奪回荊襄諸郡。一番調兵遣將後，諸葛亮帶司馬懿等人前往攻打長沙，欲收服勇將黃忠。



第十三戰 江夏之戰

經過一番大戰，黃忠、魏延心悅誠服，歸順孔明。同時，諸葛亮率軍回轉江夏，夾擊偷襲江夏的周瑜軍隊。

寶箱中的物品：

老山參×2、金錢150



注意事項：

1.長沙勝利後直接進入江夏戰場，黃忠、魏延也會加入隊伍。

2.第10回合時諸葛亮用計使敵軍的士氣下降30點，應抓住機會給予痛擊，因為到第14回合時，周瑜會使敵軍士氣全面恢復。

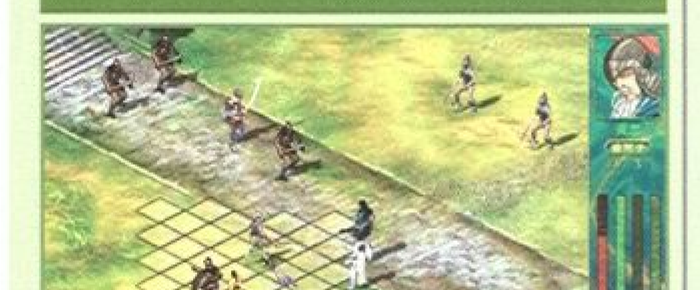
不久，荊襄各城池被劉備軍奪回，為了實現“三分天下”的夢想，劉備決定出兵攻打西川，因為荊襄為兵家必爭之地，曹操與孫權都虎視眈眈，決定派諸葛亮留守，使諸葛亮想功成身退的願望化為泡影。孔明率領部下在江夏城中巡查，得知城外楚王陵有妖怪出沒害人的消息，又查明江夏有賢才馬謖隱居，決定先去拜訪馬謖，請他出仕。

第十四戰 馬謖府

孔明向馬謖闡明來意，被馬謖一口拒絕。魏延前去放火，馬謖大怒，喚出家將與孔明等人大戰。

寶箱中的物品：

伏氣訣、楚魂珠、玄武背



分支任務三 楚王陵

擊敗馬謖後，馬謖終於明白在亂世中一個人的能力是有限的，投入孔明帳下為將。衆人前往楚王陵一探究竟。在楚王陵，孔明發現原來是一群山賊想偷竊楚王陵中的寶藏，所以傳出流言，嚇阻周圍的鄉民。擊敗盜賊後，楚王陵中沉睡的鬼王地宇也被驚醒，一場大戰不可避免。

寶箱中的物品：

烈火石、破軍符、狼牙棒、金錢 180



注意事項：

1. 如果前面沒有發生“百年道觀”的劇情，那麼“楚王陵”的劇情也不會出現。

2. 楚王陵分為兩部分，前半部分打山賊簡單一點，寶箱也都集中在這一部分；後半部分打地宇鬼王就難一點，可以專心部署。

第十五戰 初戰白帝

自楚王陵返回後，孔明從劉備特使馬良處得知劉備被困永安，決定親自領兵進川，於是派張飛自大路進川，關羽留守荊州，自己帶領部衆攻打白帝。白帝關前，孔明正與川將雷銅、孟達交戰，突然闖出一幫山賊打劫，一場混戰，終於擊敗了敵軍。孟達歸降。





寶箱中的物品：

金翅羽、須彌果

第十六戰 泗水橋之戰

泗水橋是通往永安的最後防線，劉彰派駐大批人馬防守；交戰之際，白帝之戰中的山賊又出來攪局，衆人陷入苦戰。

寶箱中的物品：

藍玉佩、天遁書、金錢 200

注意事項：

當白帝城戰場到了第 5 回合時，會有一幫山賊上場，可選擇是否需要他們幫助，泗水橋的第 5 回合山賊再次上場。如果在白帝城選擇是，他們會在十五、十六關加入我軍，但是會拿走 3/4 的錢作為報酬；如果選擇否，那麼一連兩關他們都會攻擊我軍。

第十七戰 永安之戰



永安城前，劉備正被西川第一勇將張任重重包圍，即使有張飛、嚴顏為輔，也無法突破重圍。正在危急之際，孔明率領部衆趕到，殺退張任。戰鬥完畢後，有一神秘人物出現將小喬引走，黃月英隨後跟去也不知所蹤。



寶箱中的物品：

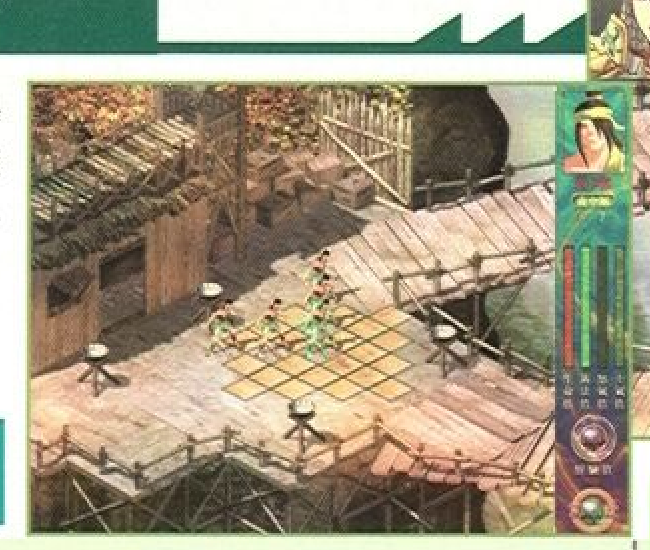
縱劍心訣、開明斧、金錢 230

注意事項：

這一關劉備不能死，注意保護。

第十八戰 臥虎崗

孔明得知臥虎崗有強人盤踞，決定與劉備分兵攻打成都。先往臥虎崗一行，探察小喬、黃月英下落。在臥虎崗與山賊一番大戰，收服王平，卻未尋到兩位姑娘。軍情如火，孔明揮軍趕往成都。





寶箱中的物品：

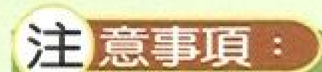
九曲珠、天池水、狂虎符

第十九戰 攻克成都

孔明等人趕到成都，發現劉備、黃月英與一女子被圍困，急忙上前擊敗張任，攻下成都。事後得知小喬接到家信趕回江東去了，那女子原來是馬超的妹妹，趙雲的舊友馬文鴛。文鴛成為孔明部將。劉備開慶功宴慶賀攻下成都。

寶箱中的物品：

青囊書、金錢 260



注意事項：

這兩關是連在一起的，而且之間會有一些聯繫。臥虎崗所用的回合數會關係到成都中，劉備面前敵軍鉤鐮手的行動：如果在 30 回合內通過臥虎崗，那麼成都中的敵軍鉤鐮手會在第 6 回合進攻劉備；如果在臥虎崗用了 30 到 40 回合，鉤鐮手會在第 4 回合進攻；若用了 40 回合以上，那麼就會在第 2 回合進攻，由於劉備不能死，所以成都一戰就會變得異常艱苦。

分支任務四 蜀錦商道一

慶功宴後，文鴛、黃月英、趙雲來訪，正在交談之際，蜀錦商戶聯名上書，請諸葛亮發兵剿滅擾亂商道的山賊，諸葛亮欣然允諾。孔明帶領部衆假扮商販，引盜賊入伏，這才發現這些山賊就是當日在白帝和泗水橋乘火打劫的山賊。擊敗山賊後，孔明帶隊進攻山賊老巢。

寶箱中的物品：

九天寶、狼牙棒、金錢 260

分支任務五 蜀錦商道二

在山賊的老巢，孔明將殘餘山賊一網打盡，卻得到探馬回報，曹操帶大軍奪了東川。

寶箱中的物品：

青釭



注意事項：

1. 這兩關連在一起，蜀錦商道一的回合數在 30 以下的話，蜀錦商道二就有 45 個回合可用；若蜀錦商道一的回合數在 30 以上，那麼蜀錦商道二就只有 35 個回合數可用。

2. 如果蜀錦商道二在回合內將敵軍全滅，那麼回到成都後與物品商人對話，他會送兩件寶物給你，可選擇要或不要，若選擇要，可得鑌鐵愷和八卦靴，但“長安皇陵”的劇情就不會打開；若選擇不要，日後可進入“長安皇陵”的分支任務。

第二十戰 定軍山

在定軍山前，曹操愛將夏侯淵有萬夫不當之勇，卻被老將黃忠一回合內殺死，關羽之女關鳳也趕來助陣。衆人齊心合力生擒曹操與其女曹晴，卻不料被司馬懿突然背叛，出手救了曹氏父女二人揚長而去。衆人嗟歎不已。

寶箱中的物品：

龍紋胄、金錢 350



注意事項：

1. 這是遊戲中第一次也是最後一次與曹操交手。一代奸雄能力果然超群，生命值 1600 點，術攻力和術法值也都在 1000 以上，被他打中，不死也去半條命。還好防禦力並不高，衆人可圍而殲之。

2. 第 5 回合我方援軍關鳳上場。

3. 第 45 回合敵援曹仁曹洪上場，所以圍攻曹操時也應注意時間。

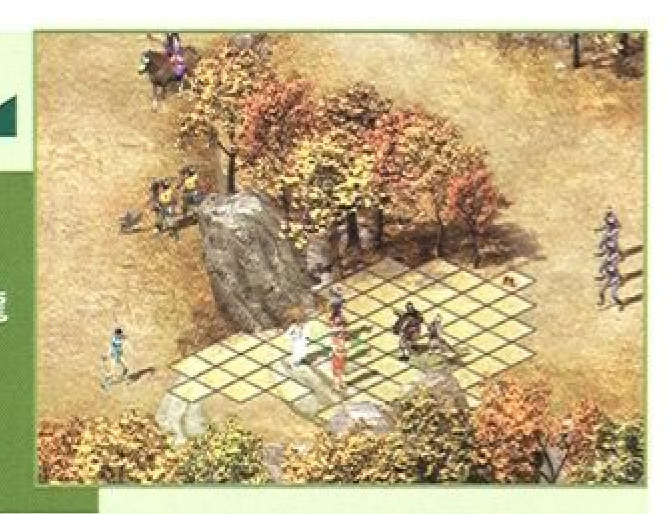
4. 定軍山之後司馬懿離開隊伍加入曹操一方，從此與我方為敵。

第二十一戰 青城山

奪取漢中後，劉備晉位漢中王，佔據東西兩川與荊襄九郡。不久關羽為東吳所襲，身死麥城；曹操也突然病逝，由曹丕繼位。劉備稱帝後，張飛又為部下所害，思及桃園結拜之義，劉備率大軍伐吳，將孔明力諫勸阻等人留守西川。無奈之間，孔明只得帶領部屬前往青城山尋訪神仙李意，想占卜凶吉，卻為守山之人所阻。

寶箱中的物品：

鵝毛扇、龍涎草、辟雷果、續命丸、神秘果、隱龍珠、金翅羽、降龍、飛龍引、狂虎符、金吾、穆王八駿圖、青囊書、太平清領道、虎嘯、羿射九日圖、伏氣訣、空靈花、縱劍心訣、流星、慧典、義玨



注意事項：

1.難度並不高，但有許多物品可撿，其中包括了遊戲中所有的轉職道具，各有一個。

2.時間限制是20回合，雖然時間到了也算贏，但還是儘量全滅敵軍取勝，這對後面的劇情有影響，具體在後面說明。

第二十二戰 五行大陣

擊敗守山仙徒之後，李意設下五行大陣考驗孔明等人；在破取五行大陣後，衆人與李意相見。在李意說了一堆不知所云，含含糊糊的"賣身契"等話語之後，他告訴衆人劉備將於猇亭大敗，在白帝被困。孔明急忙帶領本部趕往白帝救主。

寶箱中的物品：

飛鳳盔



注意事項：

1．敵軍雖然人數少，可每一個都不好對付，特別是中間的聖者，一個魔法可劈死一大片；還好他的魔法值並不多，放幾下就沒了，用一個人引他放魔法是個不錯的辦法。當然周圍的幾個敵軍也不可小視，儘量各個擊破。

2.挺過20個回合就可過關。



第二十三戰 白帝救主

白帝之前，劉備正被周瑜團團圍住；危急之際，諸葛亮率領部衆趕到，殺退吳兵，生擒周瑜。其後陸遜帶小喬出現，原來小喬當日收到家書是周瑜偽造，回到東吳即被周瑜困住不能走脫。陸遜與劉備走馬換將，周瑜雖然脫困，卻見自己屢為孔明所敗，生平至愛已去，心灰意冷便拔劍自刎。其後不久，劉備也於白帝駕崩。劉禪繼位，以諸葛亮為丞相管理大小內政。

寶箱中的物品：

九天賓、金錢410

注意事項：

1．劉備周圍的敵軍一開始是不會動的，一旦黃蓋被擊退，其他的敵軍就會一擁而上攻擊劉備；所以打倒黃蓋後，應全力趕到劉備旁邊保護。

2．周瑜的能力較強，類似於曹操，但物理攻擊和防禦比曹操要高，所以更難纏。



第二十四戰 劍閣天險

魏主曹丕納司馬懿之諫，先後連接蠻王孟獲、西羌國主徹裏吉、東吳陸遜，並遣大將夏侯惇、張遼進犯劍閣，四路大軍同時伐蜀，被孔明分兵迎敵拒之。黃月英離開孔明左右，抵禦徹裏吉。臨走前關愛之情溢於言表，孔明似有所動；不久後，蜀軍趕到劍閣與魏軍大戰，張遼試圖以黃月英身死的消息動搖蜀軍軍心，孔明等人怒火中燒，一舉擊潰魏軍。

寶箱中的物品：

龍膽槍、朱雀羽、金錢450、金錢430

注意事項：

曹軍一開始就衝得很凶，注意佈署抵擋，再慢慢扭轉戰局。

第二十五戰 永昌之戰

事後衆人得知，黃月英為徹裏吉打下懸崖生死不知，文鴦又道出月英與孔明曾有婚約，孔明依稀想起數年前被一怪老頭強逼簽署婚約的事情。雖然心憂月英生死，卻不能不立刻揮師南征平叛。孔明率領部衆趕往永昌救援嚴顏。擊敗雍闓、高定後，高定投入孔明帳下為將。孔明準備討伐反叛的蠻王孟獲。





寶箱中的物品：

天池水、烈火石、金錢1630

分支任務六 幻波地

為了徹底擊敗蠻王孟獲，孔明必須深入南中。南中瘴氣彌漫，士兵多半水土不服，身患疾病。孔明從當地土人得知，附近幻波池靈水可解除瘴氣醫治百病。在幻波池底，孔明見到了昔日鄱陽湖相爭鬥的鬼王玄黃。相鬥無好手，孔明擊敗了鬼王，獲得了任意使用靈水的權利，深入南中時機已然成熟。

寶箱中的物品：

龍紋胄、青龍印、須彌果、開明果、九仙藤、金翅羽、金錢1900 、金錢2300

注意事項：

幻波池難度並不高，但要前面觸發過“五湖遺書”的情節才可以進入。



第二十六戰 五溪洞

五溪洞前，孔明等人擊敗蠻將金環三結，生擒蠻王孟獲。為使南人心服，孔明一縱孟獲。蜀軍前進錦帶山。



寶箱中的物品：

天遁書、金錢760

注意事項：

敵人會在我方差不多到達中間時發動進攻，分兵拒之。

第二十七戰 錦帶山之戰

錦帶山前，孟獲捲土重來，司馬懿與曹晴也突然出現，孔明感慨萬千。再次生擒孟獲，並二縱孟獲。

寶箱中的物品：

太平清領道、玄冥符

第二十八戰 鏖戰瀘水

蜀軍在瀘水大寨前修整數日。孔明見小喬為醫治傷患奔前走後，心甚憐惜；兩人談心之間，諸葛亮道出對魏軍可能進攻蜀的擔憂。經過數日整備，蜀軍進逼瀘水。蠻王孟獲據守要道與孔明相抗，卻令部將偷襲孔明大營，不料正中孔明下懷，偷雞不成反蝕米，為孔明所擒。孔明三縱孟獲後，孟獲急急忙忙投禿龍洞而去，孔明兵發禿龍洞，擊敗蠻兵，禿龍洞主朵思大王與孟獲卻被逃脫。

寶箱中的物品：

瓊池水、天王酒、流星梭、金錢600

注意事項：

這一關我方人物分為兩個部分上場，一邊四人。還好一開始敵人的士氣就下降了20點，難度降低不少。

第二十九戰 夾山峪之戰

在孟獲逃往銀坑洞的途中，孔明於夾山峪設伏。孟獲一力抵抗蜀軍，令朵思大王逃走，自己卻被擒下。隨後孔明四縱孟獲。

寶箱中的物品：

七棱弓、羊角匕首、玄冥符、鴻冥翼、烈火石、金錢650



第三十戰 臥虎崗

孟獲逃往銀坑洞，求助妻子祝融夫人。蜀軍攻打銀坑洞時，祝融夫人雖為女子，卻生性豪邁，令孔明等人心折。突然黃月英與李意出現，原來當日黃月英遇險，為李意所救。一場大戰後，孔明生擒孟獲與祝融，隨後孔明五縱孟獲。

寶箱中的物品：

吸血劍、火龍鏢、虎嘯、飛龍引

注意事項：

第 5 回合敵人援軍上場，同時黃月英作為援軍出場並回歸隊伍。

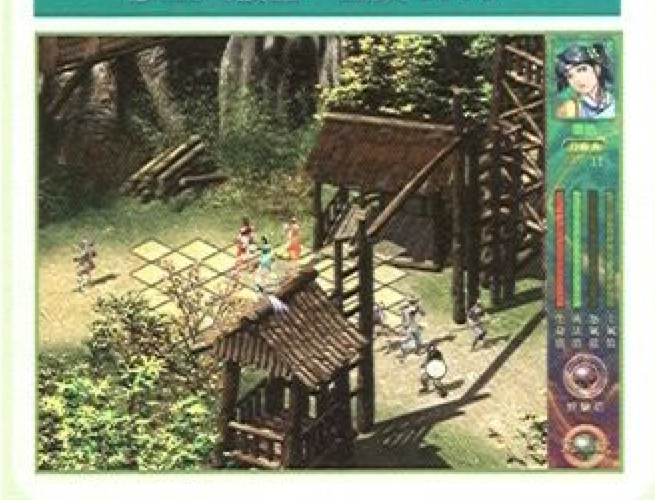


第三十一戰 龍虎山之戰

龍虎山前地勢險要，山路崎嶇難行，然而蜀軍士氣旺盛，以一往無前之勢衝破蠻軍防線，再次生擒孟獲，司馬懿與曹晴卻揚長而去。孔明六縱孟獲後，蜀軍進逼三江城。

寶箱中的物品：

穆王八駿圖、金錢 1000



分支任務七 蠻荒雨師



孟獲情知不能與蜀軍相抗，棄了三江城，收拾了金銀珠寶，送上厚禮請烏戈國主兀突骨相助。孔明等人在城中巡視，聽聞鄉民談及城外黃泥潭有神人現身，前往探訪，原來神人乃是千年之前蚩尤部將雨師之妖靈。雨師與孔明賭鬥，孔明等人勝出後，安然而出。

寶箱中的物品：

劈水扇、白玉戟、鑌鐵盔、黃金斧、楚魂珠、金翅羽、慧典

注意事項：

1. 指引黃泥潭的鄉民藏在一間屋子的後面，要仔細尋找。

2. 此戰只有 25 回合，一旦超過就算輸，當然不會 GAME OVER，但戰勝是有獎勵的。

3. 雨師藏身在 16 個敵人中，其實就是最上面的那個狂刀兵，打倒他就勝利了。不過要儘量揀到所有的寶箱。

4. 戰鬥勝利後，去找那個談到黃泥潭有神人的鄉民，他會給一把火神弓作為謝禮。

第三十三戰 火燒盤蛇谷

孔明遣人將兀突骨、孟獲等人引去盤蛇谷，斷去蠻軍後路，火燒藤甲軍。兀突骨怒火中燒，但仍被擊敗。一場大戰後，孔明七擒孟獲。之後孔明再次放孟獲歸去，七擒七縱後，孟獲終於心服，將蠻王之位讓與其弟，與妻子祝融一同投入孔明帳下為將。

寶箱中的物品：

桑弧弓、九仙藤、金翅羽、流星

注意事項：

儘快打倒兀突骨，這對以後的劇情有影響。

第三十二戰 大戰桃花渡

兀突骨率領藤甲軍到桃花渡，孔明帶領部眾前往一探虛實，數回合後，孔明心中已有計較，率部離去。

寶箱中的物品：

飛翌履



注意事項：

1. 雖然藤甲兵很強，但這關有很多重要的地方，不能忽視。

2. 曹晴手上有一把古錠刀，在這場戰鬥裏，如果擊退曹晴，可以得到此裝備，這也是拿到古錠刀的唯一機會。

3. 第 5 回合和第 7 回合敵軍會有大量援軍出現，趙雲和黃月英分別詢問是否撤退。撤退也可過關，但古錠刀就拿不到了，而且選擇繼續作戰會對以後的劇情有影響。

分支任務八 西彰尋寶

祝融氏世代相傳有寶藏藏於西彰山中，祝融夫人帶領孔明等人前往尋寶。在西彰山洞中，衆人遭遇看守寶物的洪荒鬼王，擊敗鬼王後，衆人得寶而歸。

寶箱中的物品：

白虎翅、天仙羽衣、百煉盔、瓊池水、太乙石、天王酒、竊奇骨、金錢 2300

注意事項：

如果前面沒有發生“百年道觀”的劇情，與洪荒戰鬥後，他會把上述的物品送給諸葛亮，不過少了天仙羽衣和百煉盔。

第三十四戰 木牛流馬

平定南方後，諸葛亮厲兵秣馬準備北伐。他採用馬謖的“反間計”散佈流言，使得司馬懿被奪去兵權。大將魏延獻上分兵子午谷之計，若採納其言，孟達、高定將在山中遇襲身亡；若不納其言，魏延將於祈山突圍時反叛。衆人商議停當，趙雲進言蜀道運糧不便，孔明想起神手魯般有木牛流馬之法藏與陳倉鐵龍山頂，帶領部衆前往取圖。在山頂，孔明與守山軍士發生激戰，奪得製圖而回。

寶箱中的物品：

玄冥符、破軍符

注意事項：

這關輸贏都可過，只是影響以後的劇情。

第三十五戰 初出祈山

孔明見一切準備妥當，出兵祈山，與“關中四傑”之三鄧艾、鍾會及夏侯霸相會。擊敗魏軍後，孔明對他們的才華讚賞不已。諸葛亮欲先收服羌兵，通過祈山後，大軍進逼武威。



寶箱中的物品：

楚魂珠、開明果

注意事項：

箱子的附近有陷阱，踩了會有伏兵出現；如果不踩，十五回合後伏兵也會出現。

第三十六戰 武威之戰

武威之前，有大批羌人勇士相候，擊敗羌人勇士後，孔明帶領部衆深入羌中。

寶箱中的物品：

玄鐵槍、疾水烈焰珠、金錢 1100

第三十七戰 西涼之戰

孔明率領衆人來到古西涼戰場，西羌國師雅丹領軍與孔明相抗；此時文鴦上前拜見雅丹，孔明也道明來意。雅丹與孔明等人一番交戰後落敗，心中已有計較；西羌國主徹裏吉決心為結義兄長馬超報仇，將孔明迎入西涼城中。徹裏吉遂投入孔明帳下為將，起兵伐魏。孔明與衆人商議停當，進攻天水。

寶箱中的物品：

青龍爪、九曲珠、九天實、隱龍珠、鴻冥翼、金錢 1500

注意事項：

在20回合內擊倒雅丹，可得徐夫人匕首。

第三十八戰 天水之戰

天水關前，孔明等人與姜維一番大戰。此時魏軍援兵到達，探馬報告司馬懿重新掌領魏國兵馬。孔明心有所忌又想收服姜維，定下使人假扮姜維攻打安定的計策。其間，黃月英提出街亭雖有馬謖把守，但若有閃失，全軍死無葬身之地；孔明派魏延等人伏與祈山山中。全軍轉向攻打安定。



寶箱中的物品：

瓊池水、太乙石、竊奇骨、青龍印、天池水

注意事項：

第 6 回合敵人援軍上場，可選退或不退。選擇退，得七寶刀；選擇不退，勝利後得吳王劍。

第三十九戰 收姜維



姜維為救安定為諸葛亮所困，而安定守軍中諸葛亮之計不肯發兵相救。衆人擒下姜維後，在孔明相勸之下，姜維歸降。突然探馬來報，街亭失守。諸葛亮聞言大驚，急忙率部星夜趕往祈山，欲突圍而出。

寶箱中的物品：

天遁書、烈火石、流星梭

第四十戰 祈山突圍戰



祈山之前，鄧艾、夏侯霸蓄勢以待，後有司馬懿大軍追趕：情急之間，趙雲、小喬前往抵擋司馬懿追兵，孔明預先設下的伏兵也突然現身，魏軍大亂，孔明等人趁機突圍而出。不久後，趙雲與小喬歸來。諸葛亮上書自貶，於漢中屯兵，操練軍馬，等待良機。

寶箱中的物品：

鑽雲槍、諸葛弩、疾風靴

注意事項：

1. 如果前面同意魏延分兵子午谷，那麼高定、孟達陣亡；若不同意分兵，此時魏延會陣前謀反，殺死馬良，自己也為趙雲所殺。
2. 若30回合仍未將敵軍全滅，31回合時，司馬懿率曹晴等人上場。如果前面沒拿到古錠刀，此刻曹晴還是用古錠刀；如果前面已得到古錠刀，那麼曹晴持“素問”，此刀比古錠刀還要強。無論曹晴用什麼，都無法得到了。

分支任務九 劉彰寶庫

在劉彰寶庫中，玄黃鬼王正指揮部衆搬運財寶，眼見孔明來到，又驚又怒。一場大戰後，鬼王不敵敗走。

寶箱中的物品：

雷公錘、神龜、玄天、瓊池水、太乙石、窮奇骨、墨影石、天王酒、流星梭、金錢6000

注意事項：

在以前的“幻波洞”分支中必須勝利才能進入這一關。

第四十一戰 二戰劍閣

孔明得知魏軍大將張郃、曹真進攻劍閣，親往拒敵，一場大戰後，殺死張曹二人。過後不久，司馬懿出現。原來司馬懿欲取曹丕而代之，有心除去張郃、曹真，在二人被困時，拒不發兵，言罷長笑而去。孔明心中暗喜，坐待魏國內亂。黃月英提及其父曾給藏寶圖一張，是當年劉彰藏寶之所，衆人閒來無事，前往一探究竟。



寶箱中的物品：

九仙藤、須彌果、墨影石、窮奇骨、天王酒

注意事項：

此戰一開始，我軍會分為兩部分，一邊四人，往中間夾擊敵人。

結局一

第四十二戰 再出祈山

孔明得知魏將夏侯霸不甘為司馬懿所害，於天水起兵造反，大喜過望，遂率軍與司馬懿於祈山大戰。一場大戰後，司馬懿大敗而走，正欲追擊之際，劉禪中司馬懿反間計，疑惑孔明有不臣之心，召孔明回成都，孔明仰天長歎。

在喪失大好時機後，諸葛亮屢次北伐，雖屢戰屢勝，卻被司馬懿牢牢擋在祈山之外，不能入隴西一步。數年後，孔明病故，黃月英、小喬不知所蹤。之後，魏、蜀、吳皆為司馬氏所滅，司馬氏以晉統一天下。

結局二



第四十二戰 收夏侯霸

孔明得知魏將夏侯霸不甘為司馬懿所害，於天水起兵造反，祈山守衛空虛，大喜過望。率大軍輕出祈山，直奔天水，與夏侯霸聯手擊敗魏軍。夏侯霸歸順。大軍進逼長安。

寶箱中的物品：
烏號、太乙石、墨影石

注意事項：
烏號放的地方在地圖上是看不到的，隱蔽在一堵牆後。

第四十三戰 長安之戰

長安城前，魏軍蓄勢以待。夏侯霸揭露司馬懿謀朝篡位的陰謀，說服郝昭，魏將郭淮突下毒手殺死郝昭。衆人怒火中燒，殺退郭淮，佔領長安。

寶箱中的物品：
太玄扇

分支任務十 長安皇陵

在長安城中，孔明等人聽說長安皇陵鬼物傷人，卻發現是一群山賊想偷取皇陵寶藏，衆人上前擊潰山賊。

寶箱中的物品：
太虛、巨靈、九龍戟、金縷衣、墨影石×2、太乙石、流星梭×2

注意事項：
前面的“蜀錦商道”勝利後，選擇要不要商家送禮。選擇不要才能進入“長安皇陵”情節。

第四十四戰 洛陽之戰

蜀軍通過弘農時，夏侯霸將司馬懿陰謀一五一十告訴曹晴，曹晴退去。大軍進逼洛陽。洛陽封禪臺上，司馬懿威逼曹丕退位，曹晴怒斥司馬懿，司馬懿吐露曹丕藥殺曹操的內情，曹丕狗急跳牆刺死曹晴，又為司馬懿所殺。最終決戰開始。衆人經歷惡戰，終於擊倒司馬懿。

司馬懿囑託孔明勤於內政，統一中原，抵禦異族入侵後，黃月英出手殺死司馬懿。數年後，中原一統。孔明回到水鏡山莊，被師父所誘，說出令黃月英，小喬不喜的話，二人上前追打孔明，結果…

隱藏事件觸發條件



結局 2 的出現條件：

- 條件 1：漢中之戰時，必須要在 45 回合內勝利，也就是敵人援軍還沒有上場前。
- 條件 2：漢中之戰，司馬懿離開時必須至少轉職一次。
- 條件 3：青城山之戰，對手是很多法師。必須在 20 回合內將敵軍全滅。
- 條件 4：祁山突圍戰時，必須要在司馬懿上場前勝利，限時 30 回合。

以上 4 個條件全部達成，才可進入隱藏結局路線。

隱藏人物的出現條件：

遊戲中有一個隱藏人物，出現條件有 5 個：

- 條件 1：分支劇情雨師的戰鬥必須勝利。
- 條件 2：桃花渡時，初次與兀突骨對陣，敵軍會在第 5 回合和第 7 回合一連出兩次援軍，兩次都選繼續戰鬥。
- 條件 3：盤蛇穀之戰時必須要在 5 回合內擊倒兀突骨
- 條件 4：木牛流馬之戰必須勝利。
- 條件 5：必須進入隱藏結局路線。

這樣，在隱藏路線的長安之戰中，兀突骨會在第 2 回合登場，成為我方角色，能力極其強勁。





公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室-秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到15P跟100S的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1、凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2、關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確過內容是否正確。
3、秘技開發稿內容請標示清楚如何啟動秘技。
4、秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

▶學者　小程

◆15P　◆100S 



仙劍奇俠傳 2



賺錢密技

諸葛明月事件中，在最後打鬼差那裡的右手邊不是有霓月彩衣可以拿嗎？但卻可以『無限拿』！所以拿99個，到了開封就可以狂賣了。



冥錢賺錢密技

來到酆都會見到一群小貓走來走去，其中一隻貓點牠會給你5張冥紙，一直點選可以無限得到！重複拿的話就能在鬼都大肆揮霍了！



▶學者　狼人

◆15P　◆100S



瘋狂恐龍樂園



在任務模式之下，按下F11鍵，即可輸入以下密碼，輸入完再按F11，即可得到對應秘技（注意：輸入秘技時，是不會有對話框來看到輸入的字）：

allizantisfreedo	開啟所有關卡
tooeasyfor;e	完成目前關卡所給予玩家的單項任務
shoz;ewe;oney	得到100萬
dino;aniac	可以購買所有恐龍

秘技開發室　遊戲破關最佳捷徑

學者　武士　◆20P　◆150S 



三國群英傳 4

遊戲中輸入 DALION 來啓動密技模式（會出現字樣）：

BL###	我方直接使用武將技，### 為三碼的武將技編號
BR###	敵方直接使用武將技，### 為三碼的武將技編號
AL1	開啓關閉 AI
DIE##	武將立即落馬，## 第一碼輸入 0 為我方，輸入 1 為敵方，而 ## 第二碼為武將編號（1~5）
SOL####	改變兵種，#### 第一碼輸入 0 為我方，輸入 1 為敵方，而 #### 第二碼為武將編號（1~5），#### 末 2 碼為兵種編號！
FOR###	改變陣形，### 第一碼輸入 0 為我方，輸入 1 為敵方，而末 2 碼為陣形編號！
WEA#	改變天候，# 為天候編號
STA###	使用必殺技，#### 第一碼輸入 0 為我方，輸入 1 為敵方，而 #### 第二碼為武將編號（1~5），#### 末 2 碼為必殺技編號！
武將無敵	INV#　# 輸入 0 為我方，輸入 1 為敵方

武將技編號明細

001	拒鹿角	026	雪崩據壓	051	八卦六角陣	076	劍輪斬	101	神鳶空襲	126	黃龍天翔	151	符兵連引
002	拒鹿包圍	027	雪崩怒衝	052	雷擊	077	神鬼亂舞	102	井闌立	127	大地狂嘯	152	神風術
003	拒鹿十重	028	地泉	053	雷擊閃	078	旋風	103	井闌衝陣	128	泰山壓頂	153	神風襲
004	赤焰	029	地泉衝	054	雷光燋獄	079	龍旋風	104	八門金鎖	129	天地無用	154	神風華襲
005	赤焰燃	030	地泉鯨浪	055	五雷襲	080	龍捲旋風	105	生死門	130	天崩地裂	155	鐵輪斬
006	赤焰火海	031	地茅刺	056	五雷轟頂	081	炎龍無雙	106	地獄之門	131	神鬼共憤	156	鐵輪血斬
007	連弩	032	地茅亂刺	057	狂雷天牢	082	炎龍參上	107	命療術	132	鬼哭神號	157	鐵輪血斬陣
008	連弩激射	033	地茅遍地	058	伏兵班陣	083	炎龍四海	108	體療術	133	浮雷	158	土遁
009	連弩狂濤	034	地雷	059	伏兵排陣	084	長槍突擊	109	活療術	134	浮雷陣	159	土遁殺
010	火箭烈	035	地雷火	060	伏兵連陣	085	鐵騎突擊	110	回天術	135	浮雷光陣	160	土遁隱殺
011	火箭強襲	036	地雷星火	061	後伏班陣	086	火牛陣	111	返天術	136	妖盾	161	火雷玉
012	火箭天襲	037	冰柱	062	後伏排陣	087	火牛群舞	112	活天術	137	鬼面盾	162	火雷鬼玉
013	龍砲	038	冰柱霜	063	後伏連陣	088	火牛烈崩	113	半月斬	138	羅刹之盾	163	火雷鬼玉破
014	迫擊龍砲	039	冰柱群鋒	064	轒轀車	089	衝車	114	三日月斬	139	水月斬	164	忍鏢
015	衝射龍砲	040	突石	065	參轒轀車	090	駟衝車	115	日月輪斬	140	月刃烈斬	165	隱忍鏢
016	炬石	041	突石劍	066	驅轒轀車	091	屍兵	116	三聖華斬	141	月輪烈光斬	166	隱忍鏢陣
017	炬石轟	042	突劍四方	067	旋燈	092	食屍兵	117	五獄華斬	142	青龍在天	167	地釘
018	炬石煉獄	043	炎牆	068	旋燈火	093	食屍兵陣	118	飛鬼戟	143	玄武地翻	168	鐵地釘
019	火輪	044	炎牆烈燒	069	旋燈怒張	094	炎獸	119	落月弓	144	白虎傲嘯	169	鋼地釘陣
020	火輪衝	045	集火柱	070	蓮華	095	炎獸殺陣	120	落日弓	145	朱雀泣鳴	170	隱分身
021	火輪濤殺	046	強火柱	071	蓮華爆	096	驅豹	121	御飛刀	146	八卦斬	171	木隱分身
022	滾石	047	太極門	072	蓮華轟天	097	驅豹衝	122	分身斬	147	八卦突斬	172	木忍隱分身
023	滾石據壓	048	太極華陣	073	心劍	098	驅豹突擊	123	神劍	148	八卦陣斬		
024	滾石怒衝	049	八卦二象陣	074	心劍齊發	099	神鳶	124	神劍閃	149	符兵		
025	雪崩	050	八卦四方陣	075	劍輪舞	100	神鳶彈	125	神劍閃華	150	符兵引		

兵種編號明細

01	輕步兵	06	長槍兵	11	蠻兵	16	象兵	21	黃巾賊	26	武士	32	青龍
02	重步兵	07	弩兵	12	籐甲兵	17	忍者	22	黃巾長	27	屍兵	33	屍鬼
03	短弓兵	08	強弩兵	13	女兵	18	隱忍	23	匈奴兵	28	木人	34	炎獸
04	長弓兵	09	輕騎兵	14	近衛兵	19	弩車	24	游騎兵	29	玄武	35	井闌
05	短槍兵	10	重騎兵	15	猛獸兵	20	投石車	25	浪人	30	朱雀	36	轒轀車
										31	白虎	37	符兵


衝啊！
咻!!
風火雷劍棍千變萬化，
打倒魔頭捍衛愛與和平！



五路福星奇招百出

活潑善變的超可愛SRPG即將響叮噹登場!!





對戰陣勢自由作變化

戰鬥位置棋盤式走法，攻守進退完全掌握，強壯前鋒阻擋凌厲攻勢，魔法後衛攻擊全畫面，運籌帷幄小心出招！

五種職業團結力量大

仁心醫生緊急救命，英勇劍士奮勇殺敵，持杖和尚力大無窮，嬌俏神卜、魔法師妹法術強力轟炸，五人合力掃蕩黑風山魔頭。

百樣道具無敵展功力

多種道具隨著時間、村莊變換，等級提昇，可用配備性能再加倍！武器、防具各有專屬，魔攻、武攻各有增進，就看你如何取捨！



研發製作 亞博克電腦




研發製作
MONSTER EGG
怪獸蛋有限公司
MONSTER EGG LIMITED
殭屍道長搖鈴登場，"趕屍"快遞可愛發送
手搖鈴，大小殭屍齊聚一堂
施符咒，護送殭屍返鄉歸靈
耍功夫，驅妖除魔解救眾生
代理發行
SOFT WORLD
智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
靈幻宅急便
急急如律令 GO! VAMPIRE EXPRESS
© Monster Egg Limited 2003 All rights reserved

※未列入守則之其他情況，請視當時情形做出合適的判斷，僅祝路上平安、愉快。

殭屍運送守則　四大優質保證



1.保證平安送到家

免費贈送沿路降妖除魔活動、為民除害。不論上刀山、下油鍋，絕對排除萬難，送貨到府。



2.保證新鮮不屍變

運送過程中定時以符令、清香等道具維持殭屍新鮮度，防止屍變，保證跟新的一樣。



3.保證百分百安全防護

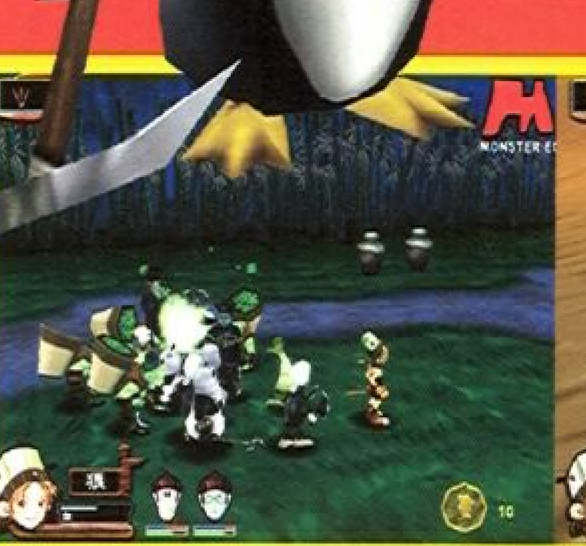
殭屍本身皆安裝有自我防禦系統，遇有意外時，配送員會以配發之搖鈴啓動，保證不讓殭屍受到任何侵害！

※備註：不同的鈴聲代表不同的行為模式，使用方式請參照搖鈴使用手冊。



4.保證“零”風險

如意外持續擴大時，可從百寶囊中取出電擊、火焰及寒冰等符咒搭配使用，務求使殭屍的傷害減至最小。如已有傷害，也可藉由恢復符咒復原，保證毫無損傷！









拼經濟，玩靈幻 萬元現金大放送

符咒我們留著，閃亮亮的新台幣就送給你們啦！



為了答謝廣大支持我們的fans，咱們特地舉辦了一個與殭屍息息相關的有獎徵答活動，來回饋大家。

活動辦法： 玩家只要購買《靈幻宅急便》的遊戲產品，將遊戲使用手冊上的"符咒"截角剪下，並寫下有關殭屍電影、電視劇的名稱，附上基本資料(姓名、生日、身分證字號、地址、聯絡電話)，寄回『高雄市前鎮區806擴建路1之16號13樓　殭屍俱樂部小組收』，寫得越多越有機會得到新台幣**10,000**元喔！(若有兩名以上參賽者寫的數量相同，則由主辦單位抽獎決定) 每次抽獎都槓龜的人有福了，這次不用再靠運氣，只要努力，大獎絕對屬於你！**活動截止日：** 2003年5月30日止

公佈獲獎名單： 獲獎人名單將於2003年6月5日刊登在智冠官方網站，並再以電話通知。http://www.soft-world.com.tw/

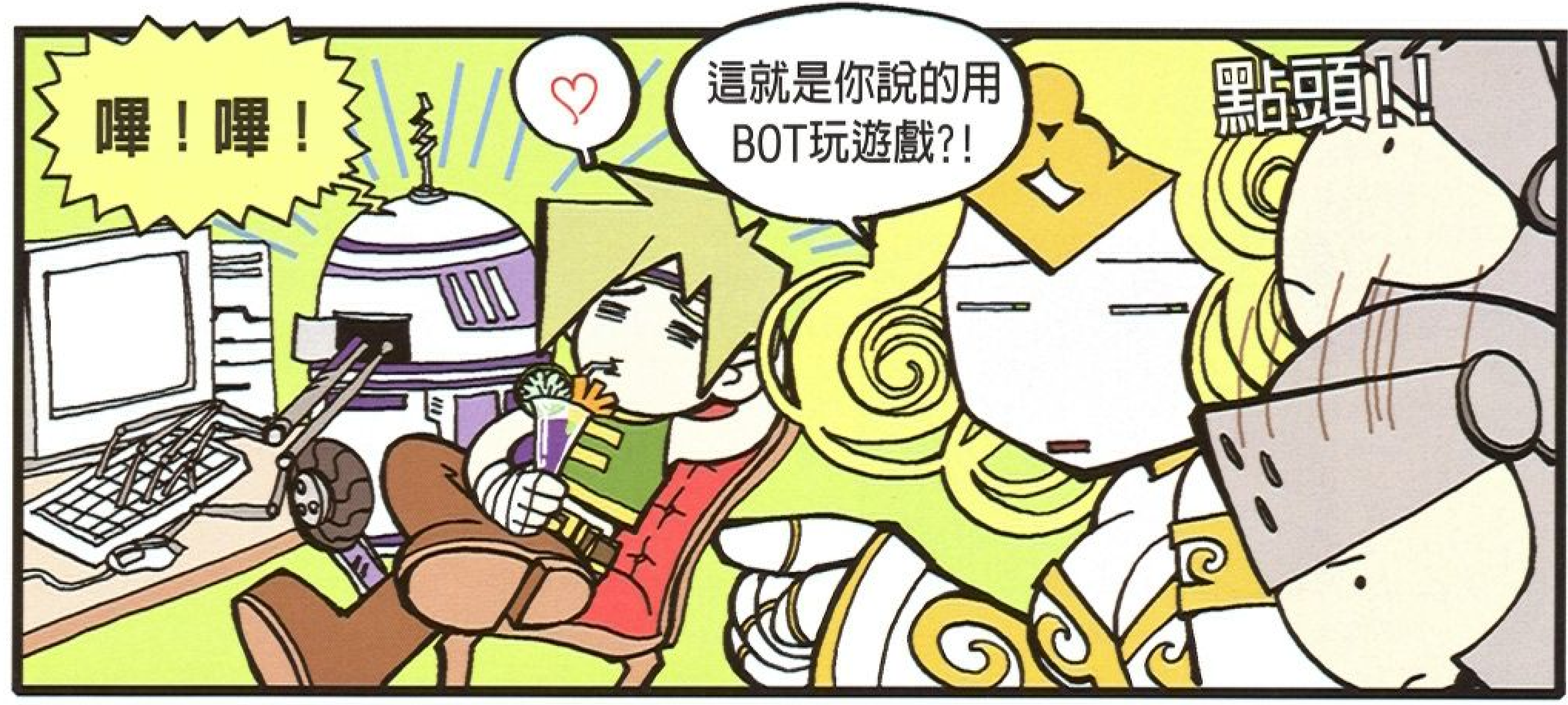


騎士團在此進行石盤的評鑑









遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

E-MAIL信箱—raphael@msl.hinet.net

聖獨角獸騎士團

聖騎士—巴雷特

刀劍封魔錄

三千年前雖然周武王順利逼迫商紂王自焚於朝歌城的摘星樓之上，但是商太師聞仲卻同時運用畢生之力將紂王在生前最後一刻凝聚之復仇執念帶離人間，豈料由於這股殘存意念實在是過於強大之故，不但使得原本人道、畜生道與惡鬼道這三個平行世界產生交錯缺口，甚至導致在時空流向過於混亂的情況之下，意外造成不同時代人們與妖物齊聚在同一個空間之下。

對於廣義（台灣、香港、大陸）的國產遊戲市場來說，一般玩家最常看到的遊戲類型與風格不外乎就是角色扮演與武俠而已，雖然筆者本身自然相當喜歡遊玩這樣的遊戲作品，不過也就因為這樣的先天條件限制，往往使得一款遊戲作品的影響範圍僅僅單單限於東南亞地區。為了突破這樣的東西文化差異，越來越多的製作小組紛紛交出成功跨越這個障礙之成績單，這款由像素軟件擔負製作大任的刀劍封魔錄更是簡直出色得沒有話說。乍看之下，刀劍封魔錄似乎又只是一款意圖模仿暗黑破壞神系列的動作角色扮演遊戲，但是隨著遊戲時間的緩緩增加之後，相信每位玩家都能夠很快體驗到其各種獨特自我特色所在。

這款遊戲的視野處理方式同樣屬於3D俯瞰45度，而且為了配合劇情營造出的妖魔橫行世界，既使場景氣氛總是在灰暗不堪的戰亂廢墟景象下，卻亦同時突顯美術人員功力。每個場景都會有著精心搭配的背景物件設計，不管它只是村莊一角的商店布旗，或是靜靜聳立在大門兩旁的石獅，甚至一草一石等等，如果遊戲畫面少了這些要素暗中完成綠葉大任的話，那麼龐大場景對於玩家來說就會流於只是一個單純提供敵我戰鬥的對決地點而已，更別說是還可以一邊行走一邊欣賞週遭風光。



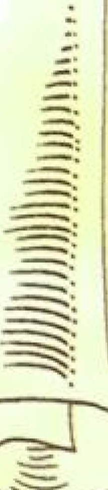


至於在刀劍封魔錄的聽覺營造方面，遊戲背景音樂充滿史詩壯闊的編曲方式著實叫人百聽不厭，而且伴奏樂器選擇更是有著說不出來的東方味道，既使單純聆聽都不禁在腦海裡頭浮現戰鬥場面。雖然這款遊戲的登場人物缺少語音對話，可是敵我雙方的五花八門廝殺音效卻巧妙掩蓋了這個缺憾，特別是在玩家努力殺出敵人重圍的時刻，真的有置身激烈戰場的錯覺產生。

與暗黑破壞神系列非常雷同的一點，就是這款遊戲同樣需要靠著一隻滑鼠打遍天下，另外還要在關鍵時候按下熱鍵使用腰帶道具，因此想要玩好刀劍封魔錄的首要條件，就是玩家得要擁有水準不錯的滑鼠才行，否則到時候您就會知道反應不及的痛恨感受為何。基本上來說，刀劍封魔錄的操作方式與暗黑破壞神系列無異，唯一不同的地方在於鍵盤熱鍵的設計，尤其是放在右腰帶的道具還要額外搭配滑鼠右鍵才能使用。

既使刀劍封魔錄有著很多與暗黑破壞神系列相似的設計，但是製作小組卻構思出獨樹一格的專利特色：連招。與之前第七封印的情況相當類似，玩家能夠自行將許多基本攻擊與武技加以串連在一起，以便在攻擊敵人時候產生與格鬥遊戲一樣的連擊效果。連招不但將會幫助玩家更快打倒難纏敵人，而且只要出現的連擊次數越多越高的話，敵人死亡後的掉落道具將會更有價值。不過比較麻煩的一點是，由於遊戲本身沒有提供像第七封印那樣的測試選項，所以玩家得要在實戰中實驗與摸索才行，而且想要使用必殺技的時候，還得要搭配滑鼠拖曳出一定軌跡才行。







說到刀劍封魔錄的難度設定方面，由於主角升級並非一件輕鬆的事情，因此玩家免不了要花上不少時間在練功上面。與暗黑破壞神系列截然不同的一點是，這款遊戲並沒有亂數產生迷宮的功能設計，所以您一旦只要走遍特定場景一次之後很快就可以掌握目前方位所在，再加上小地圖都會清楚標示出重要人物的位置為何，更是能避免在毫無準備的情況之下意外與把關頭目短兵相接。

由於三位主角各自擁有不同屬性、特色與武技，因此如何完整運用就成為玩家的一大挑戰，只是遊戲居然沒有辦法像暗黑破壞神系列那樣多人同樂，實在是刀劍封魔錄最令人遺憾的最大缺點所在，亦可能導致破關之後就會將它直接從硬碟裡頭移除。

這款遊戲的故事進行採任務導向方式，玩家很多時候必須完成特定任務之後，才得以讓劇情繼續發展下去，有的時候您得要找到一些意外失蹤人口，否則就是得要打倒把關頭目以便取得特定物品或是暢通前方道路。當您一時之間不曉得該如何進行遊戲的時候，只要回頭看看日誌內容或是否漏掉有著白色泡泡人物尚未交談即可，但是也由於進行主軸採用任務導向的關係，很多時候玩家可能沒耐心看完每位人物的對話選項，所以筆者在這邊強烈建議大家儘量不要有所放過，要不然將會錯過很多製作小組精心營造出來的遊戲世界觀。

平心而論，雖然刀劍封魔錄少了暗黑破壞神系列的連線功能，不過卻也使得玩家得以專注在遊戲本身的故事推演上面，當然更加避免遊戲最後流於變成打寶的單純工具，唯一較為可惜的地方可能就是無法自行更換主角武器與裝備，僅僅能夠透過鑲嵌寶石的方式來加以提升各種屬性。既使如此，這款作品無論是在聲光表現或是遊戲深度方面都有著水準以上的精彩演出，亦徹底一掃玩家對於國產遊戲的傳統刻板印象，相當值得熱愛動作角色扮演遊戲的您好好玩上一玩。





遊戲護照
GAME PASSPORT



刀劍封魔錄

設計公司：像素軟件

發行公司：英特衛多媒體

遊戲類型：動作角色扮演

PIII-700、512MBRAM、Radeon7200、SBLive、32XCD-ROM

操作	單靠滑鼠幾乎打遍天下，部份熱鍵設計容易誤用。
耐玩度	並未支援多人遊玩模式，破關後很難提起興緻重玩。
劇情	任務導向之下世界觀往往容易被人忽略。
聲效	背景音樂令人驚豔，敵我廝殺語音增添痛快感受。
畫面	細膩的人物動態演出，彌補配色過於灰暗的不足。



這是一款非常優秀的非歐美動作角色扮演作品，雖然其中許多特色皆直接承襲自暗黑破壞神系列，但是無損於值得珍藏與一玩的上等評價。



聖獨角獸騎士團

騎士—安吉麗娜

發明工坊



特利思提亞，曾經是一個工藝科技極度興旺的海上城市。然而10年前的一場龍襲浩劫，使得這個盛極一時的海上之都一夕間毀滅，所有的科技建設殘破不堪，讓倖存的人們即使企圖重建都市，卻無奈於欲振乏力。為了心愛的家園，他們尋求技術精湛的發明家福蘭卡支援。偉大發明家蒞臨的日子終於到來，然而在居民們引頸期盼下，走下商業運輸船隻的“大發明家”卻是...。

玩家所扮演的角色，就是這位代替年老的大發明家來到特利思提亞的少女－娜諾卡。由於年輕而無法得到市長支持的娜諾卡，將在孤立無援的情況下，與高科技寵物史托卡一起為城市復興打拚。

遊戲一開始的發明相當簡單，商店數量也不多，因此只要針對手邊的資源進行研究，就可以獲得新發明，並進一步提供給有需要的商家。且在工坊開張不久，就會有來自女祭司蕾妮芮的委託，讓玩家習慣接受委託的程序與完成任務的方法，對初次接觸這類型遊戲的玩家而言，可說是相當簡單易上手。初期的遊戲大地圖中，真正有商業活動進行的只有幾個地點，而在這些地點間的移動也非常簡單，只要將滑鼠指到該地點即可前往。重要的是舉凡在區域間來往或販賣商品等行為，都不會浪費到遊戲中的時間，所以玩家可以有更多發明研究物品的餘裕。

遊戲介面清楚明瞭，只要進入娜諾卡的工坊就可以隨時進行儲存動作。儲存欄位稱不上寬裕，但基本上也足夠使用。只是在遊戲進行到後期時，就必須不斷覆蓋初期的進度，對於想要從各個不同進度重新玩起的玩家來說可能有些不便。此外由於在特定的時間發明物品，成敗比率不一，因此最好是能在進行發明研究前先行存檔，否則要是因為發明失敗而造成資金吃緊，再要重新開始就會



很費力了。特別是價格昂貴的東西，例如E原料等所費不貲的物品，一旦研發失敗的話，對於工坊而言將是一筆不小的損失。筆者建議在存檔後再製作物品，如果研發失敗就重新讀取進度，然後避開該時段，再來進行研究。

隨著遊戲進行，難度也逐漸提昇，可惜的是雖然有史托卡、天剎等高科技幫手，但真正需要幫忙時，這兩個“傢伙”卻趴在旁邊當英英美黛子，讓娜諾卡一個人忙得天翻地覆，實在有愧助手之名。研發之餘還得抽空到各處去觸發事件、補貨、查看店家需求和城市復興度等等，讓筆者有種分身乏術的感覺，尤其越到遊戲後期，待發明的物品也越多，常常有研發出來卻無法製作的情形出現。此時如果又有一些基礎商品的委託，例如溫泉元素和魚肉香腸之類早期研發卻沒有庫存的作品等等，也只有忍痛拒絕委託了，實在讓人想大喊：「神哪！請多給我一點時間！」。除了一般商店外，遊戲中還有網路商店的設置，販賣一些普通商店買不到的物料。網路商店販賣物的種類，每一天都不一樣，玩家不妨選購一些奇特的商品來進行研究。

2D畫面承襲工畫堂的風格，清新可愛，但缺點就是當城市復興到一個程度、新商店產生時，很容易就被早先就已經存在的大型商店隱蔽，有些商店甚至躲在畫面的一角，如果不是一個個去確認，可能很難發現它的存在。而且在店家逐漸增多之後，要一個個記清楚商店位置實在有些困難，常常新增了哪些店面都不曉得。要是新建築能以特殊符號標示，對玩家的經營管理而言應該會更方便。CG圖片精緻，但人物頭像卻顯得相當偷懶，看來看去也就那麼幾張臉。親切和善的商店大叔和兇神惡煞的強盜同一個長相，怎麼看都覺得彆扭，是遊戲畫面部分美中不足的扣分項目。







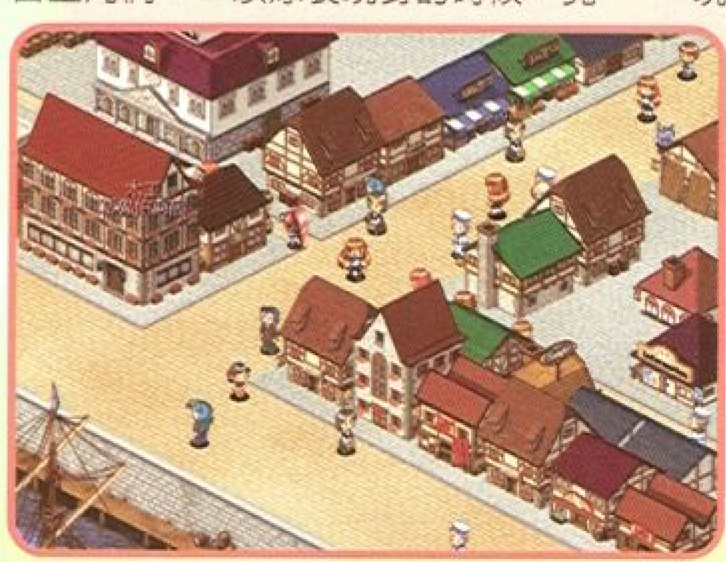
在音樂音效部分，筆者認為最大的缺點就是無法調整音量。日本遊戲在聲優的部分，常常是讓人欽佩讚嘆的，可惜的是「發明工坊」的背景音樂非常“響亮”而淹沒了聲優的聲音表情，偏偏音效又只能選擇“開”和“關”，煞是遺憾。不過遊戲中人物語音表現確實可圈可點，尤其是人造生物史托卡那低沉帶有磁性的語調，將它老練世故的一面詮釋得淋漓盡致。音效也常有畫龍點睛的效果，例如當娜諾卡一行人到海邊游泳那次，當主角們一一以泳裝現身的時候，竟然出現搞笑的擊鼓聲，或是美食家前往荷碧典滋，在猜測食材時的音效，讓人不禁莞爾，相較之下背景音樂的表現就更加黯淡了。

豐富的事件可說是遊戲的過人之處，當娜諾卡的工坊有了一定的知名度後，各式各樣的委託任務也接踵而來。在中期加入的菈菲，與史托卡之間不斷撞擊出火花，讓故事更精采，而菈菲的身世之謎更讓人急於一窮究竟。娜諾卡和她的崇拜者柰柰之間的情感也頗令人玩味；在許多片段中，史托卡的挖苦不但不讓人反感，反倒為劇情增添了更多的笑料。當娜諾卡初次在中央廣場修理噴水池時，與史托卡的那段討論，聽在女祭司蕾妮芮耳中竟變成傷風敗俗的活動。還有娜諾卡施放煙火失敗時，要現場民眾採取“耐爆姿勢”等等，更令筆者捧腹。趣味性十足的對白，使遊戲的耐玩度大為提昇，就算重複進行遊戲也不覺得厭膩。

在這裡要建議玩家，遊戲前一定要下載官方釋出的修正檔，否則在神秘男子Q第二次來到工坊的時候，娜諾卡將無法完成改造長槍的任務。筆者就是因為沒有先下載修正檔，不但導致任務失敗，還白白浪費一份爆炸物研究書的製作時間。幸好在早先已經進行存檔，只要執行修正檔之後再重新讀取進度就可以了。而遊戲發明項目中的杯子等於眼鏡？這點也教筆者一頭霧水。

整體來看，除了上述一些臭蟲之外，「發明工坊」不論在故事性、操縱性的方面都有傑出的表現，對於初次接觸策略類型遊戲的玩家而言相當親切，而老手玩家應該也能得到相當的滿足，算是頗值得推薦的一款遊戲。







遊戲護照
GAME PASSPORT



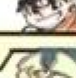
發明工坊

設計公司：工畫堂

發行公司：光譜資訊

遊戲類型：策略

PIII-1GB、256MB DRAM、SB PCI128、GeForce3、50X CD-ROM

操　作	全中文化介面一目了然，發明製作簡單，老手新手皆宜。 
耐玩度	可觸發事件豐富、城市復興挑戰性十足，耐玩度高。 
劇　情	 對白內容逗趣幽默，人物個性討喜，支線鋪陳有條不紊。
聲　效	聲優及音效表現傑出，卻突顯背景音樂單調無味。
畫　面	人物細緻可愛，但建築過於密集無法突顯是缺點。

貼心的任務委託紀錄、簡易的操作方式、豐富精采的內容，整體表現讓人滿意，若能多用心除錯再推出，將有更高評價。



草民騎士—老芋仔

冰雪傳奇



故事背景設定在傳說有妖魔協助創立的隋朝，由天庭委派的天神蔽日，在追擊妖魔的過程中，因救下一名女子而在人間留下了後代。若干年後，遭受封印的妖魔被水月妖姬釋放而出，而天神亦趁機重返人間尋找妻兒；此時，天神的女兒翁寒冰雪已長大成人，為了找到生父並解開身世之謎，遂奉師命踏上了冒險之旅，而最終則以阻止魔界刑天入侵人界為標的。話雖如此，唯老芋仔卻總覺得這段"前言"，似乎與遊戲內容牽扯不上什麼關係的呢…

要說這款遊戲的原始創意，還真有些讓人眼睛為之一亮的豪情；雖說人鬼魔三界糾纏不休的故事已顯得有些老套和疲態，但此番畢竟是“玩”到了天神遺留在凡間的混血女兒，總算也有其獨到之處；唯可惜進入遊戲以後，玩家當會發現遊戲的故事背景設定僅僅是一種“美麗的錯誤”而已，她顯然已成功的跳脫“雷聲大、雨點小”的劇情窠臼，而是全然進入一種“風馬牛不相干”的超凡脫俗的“美麗（？）新境界”了！

玩家們如若不信，先且不管是否用力的看過手冊的背景介紹，即便只專注於遊戲劇情的鋪展，自當很容易發現這款遊戲“說一套、做一套”的曲折離奇手法；老芋仔雖很努力的給她紮實的從頭玩過破關，但回頭審視卻落了個不知所云的悲慘下場。殘留在老芋仔日漸衰敗記憶中的短促印象，只不過是一場接著一場的戰鬥；一座緊接著一座的迷宮，至於天神如何回返人間、為何要殺自己的姊姊妖姬、因何要為妖姬復仇、最終大魔頭又是如何隆重登場…等等，在遊戲中好像都不是挺重要的事情，甚至可完全抽離卻又絲毫無損於遊戲的進行。老芋仔很明白這是極嚴重的“指控”，但事實如此，也只能徒呼負負了。

如果玩家不太在意遊戲在劇情方面的嚴重萎縮情況，這款遊戲倒不失為戰鬥系統極搶眼的“類動作”



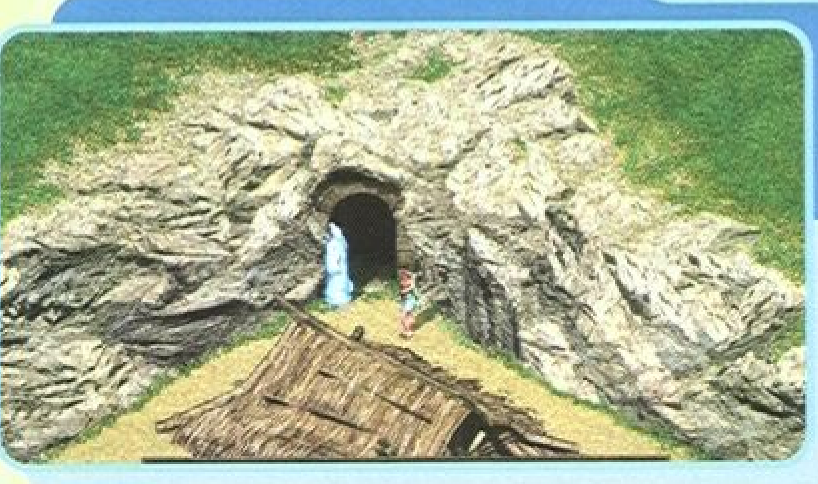


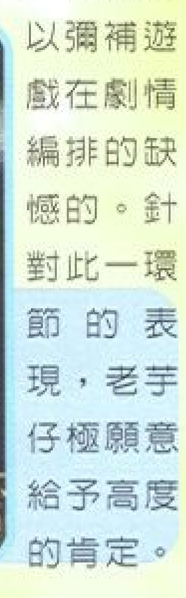
遊戲。尤其在遊戲初期，由於人物唯有寒冰雪一人所致，置身於戰鬥場景如此遼闊、頻繁，且怪物皆有復生特性的險境中，簡直唯有寸步難行可堪形容。也正因此，老芋仔基於不服輸，且唯恐一世英名毀於一旦的慘事發生，故而激起罕見的求生意志，這才能一路過關斬將，直到破關為止。但回頭看看，這樣的戰鬥設計，其實也難脫“變態”的嫌疑；尤其是最終與大魔頭刑天的決戰，那已經淪落到強人所難的地步了，非但刑天得分多次戰鬥幾達十場，且每一回擊倒刑天時，尚得收拾刑天所召喚出的一大卡車怪物，但凡在遊戲中出現過的怪物



，在決戰中都會陸續再成堆蜂擁出場的。面對如此“超凡”的戰鬥場面，相較之下，美伊戰爭就顯得“乏味”多了。

儘管遊戲的戰鬥系統難度極高，但在戰鬥中運用最廣的各式技能，卻也最令老芋仔不忍釋手。除了三名主角的武功、氣功心法各有特色以外，分為光系、火系、冰系的魔法系統亦極可觀。這些法術在“技能樹”逐漸成長之後，運用在遼闊地形，且怪物多如牛毛的戰鬥中，確實可收到極壯觀、眩目的視覺成效，且各式法術在針對不同怪物或地形的效果，也都有極明顯的區隔，這在遊戲進行中，也獨具經營、養成之樂趣。尤其到了遊戲後段，由於三名主角齊聚，且法術也泰半已臻於成熟，敵我雙方在戰場中以各式法術齊發的驚人效果，真正足以彌補遊戲在劇情編排的缺憾的。針對此一環節的表現，老芋仔極願意給予高度的肯定。







既然提及這款遊戲真正令人感動的核心部份，那就不能忽略遊戲在美術方面的亮麗成就。遊戲中的人物以及怪物造型，俱都有其獨特的味道，不但體態豐盈、舉止流暢自然，更有極高的擬真度，玩將起來真是賞心悅目得很。

至於遊戲場景設計，除了一般城鎮表現出鉅細靡遺的用心以外，戰鬥的迷宮場景更是變化豐富、風格萬端：地底迷宮的部份保有灰暗神秘的色調與氣氛，結構上也有獨具匠心的巧思，行走其間非但不覺得煩膩，反而會激起一探究竟的慾念；戶外的戰鬥場景雖受限較多，但在景觀的呈現也有明顯的相異處，且有天色明亮、昏暗，以及細雨紛飛、白雪皚皚的自然氣候更替，無疑在視覺刺激更上層樓。加上遊戲設計有即時顯現的輔助地圖功能，玩家大可安享逐步探勘的樂趣而不致迷路的。

這款在劇情有“發育不良”之嫌的遊戲，除卻這項令人扼腕歎息的美中不足外，其實在諸多環節的表現功力，都很值得玩家讚賞的。即如近來最為遊戲作品普遍忽視的武器防具系統，這款遊戲也呈現出不容忽視的注重程度。各式武器和防具，不但設計得有模有樣，對於主角各項屬性的影響，更有顯而易見的增減功效；若是再以戰場中所拾獲的各類寶石加以鑲嵌，不迭的提昇武器所附加的屬性加值，更會締造出獨一無二，令人愛不釋手的終極武器來。再輔以操控便利、一目瞭然的操作控制台設計，即便是遊戲生手，也能很輕易的進入情況的。

邇來禪修偶有一得，當您不幸家徒四壁，身無恆產、現金以傳後代的話，大可以「贈子千金、不如傳子一藝」（先別理會有什麼“藝”可傳））代相互勉勵：蓋可免卻“窮到快被鬼抓去”之困窘，更可藉機嚴詞訓勉子孫：傳家之道耳，貴在“勵志”取勝矣！…至於“劇情”嘛，但凡「妻賢子孝孫靈」者，就請別硬捅了您哪！

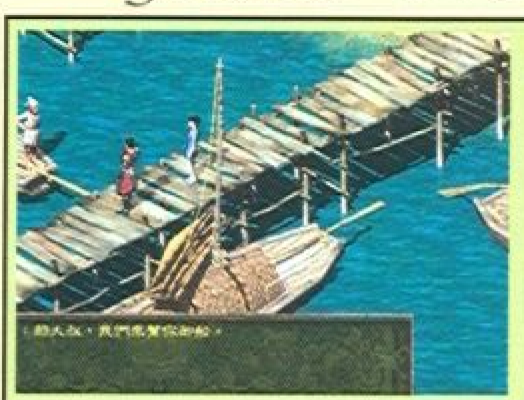






遊戲護照

GAME PASSPORT



冰雪傳奇

設計公司：創意鷹翔

發行公司：英寶格

遊戲類型：角色扮演

PIII-1GB、256MB DRAM、SB PCI128、GeForce3、50X CD-ROM

操　作	各項控制與操作介面極便利，內容詳盡且清晰易辨。
耐玩度	初較難接受，提昇能力後反被高挑戰性戰鬥所吸引。
劇　情	劇情薄弱，難以連貫遊戲內容，劇中人自說自話。
音　效	音效表現突出，極與畫面相互輝映；背景音樂平平。
畫　面	人物清新擬真，場景繪製極細緻，迷宮極富變化。

聊具一格的劇情對遊戲殺傷力極大，但若轉變心態視之為“動作”遊戲，即便不能盡享設計初衷的樂趣，可也不失“冰雪聰明”的選擇。

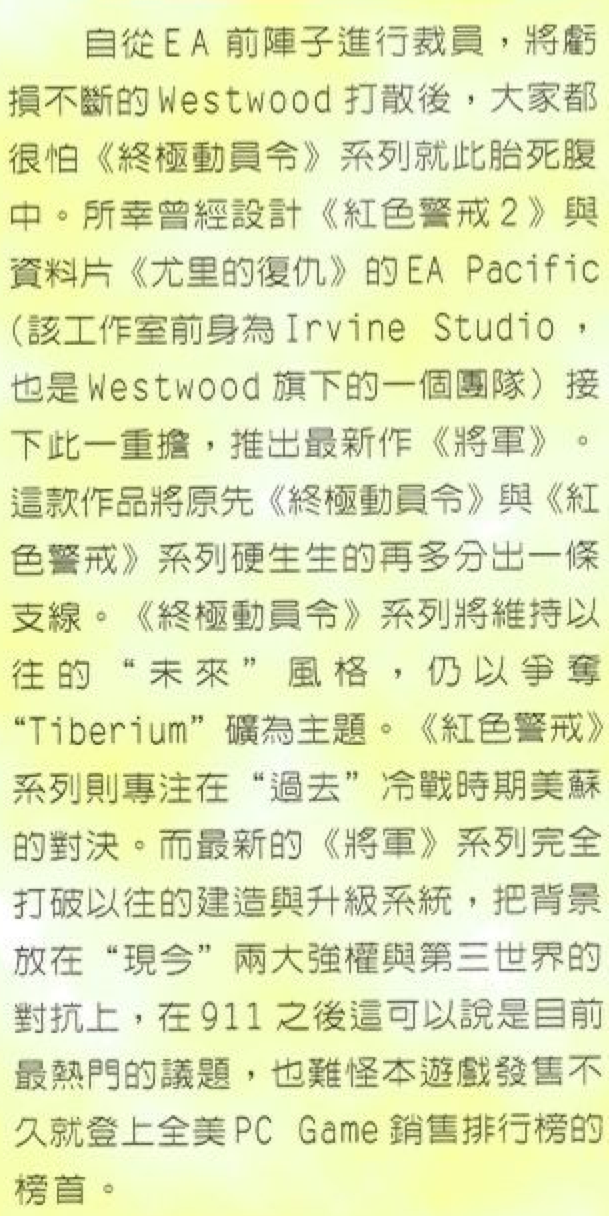




聖騎士—路易王

終極動員令：將軍

提到即時戰略遊戲，相信沒有老玩家會忘記這類遊戲的老祖宗－《終極動員令》系列。日前該系列也推出了最新的作品《終極動員令：將軍》，這款早在去年 E3 就大放異彩的新作到底有什麼吸引人的地方？以下由路易王為各位提供這一個月以來的奮戰心得。



自從EA 前陣子進行裁員，將虧損不斷的 Westwood 打散後，大家都很怕《終極動員令》系列就此胎死腹中。所幸曾經設計《紅色警戒2》與資料片《尤里的復仇》的EA Pacific（該工作室前身為Irvine Studio，也是Westwood 旗下的一個團隊）接下此一重擔，推出最新作《將軍》。這款作品將原先《終極動員令》與《紅色警戒》系列硬生生的再多分出一條支線。《終極動員令》系列將維持以往的“未來”風格，仍以爭奪“Tiberium”礦為主題。《紅色警戒》系列則專注在“過去”冷戰時期美蘇的對決。而最新的《將軍》系列完全打破以往的建造與升級系統，把背景放在“現今”兩大強權與第三世界的對抗上，在911 之後這可以說是目前最熱門的議題，也難怪本遊戲發售不久就登上全美PC Game 銷售排行榜的榜首。

首先我們來談談遊戲中的三個陣營。這次《將軍》其中一個主角當然還是美國，既然背景是二十年後，另一個敵人當然假設為目前世界矚目的另一個強權－中國大陸。至於第三個陣營則明顯的影射當今的第三世界恐怖組織的全球解放軍GLA。三個陣營皆有屬於自己的特色，比如美國的部隊科技先進，但相對的也較昂貴，擁有大量的空軍武力。中國部隊較便宜，裝甲厚重，只是行動也較緩慢。GLA 擅長打游擊戰，行動快速，不過裝甲十分薄弱，也沒有任何的空軍武力。三個陣營也各自有專屬的資源獲取方式與終極兵器，明顯看得出製造小組求新求變的嘗試。

這三個陣營每個陣營都各有七個單人戰役，任務的變化性不大，幾乎所有的任務都需大量增兵利用人海戰術攻下敵方基地。最令人惋惜的是該系列著名的真人結合3D 過場動畫這次完全沒有出現，取而代之的是即時運算的遊戲場景，故事性當然大幅降低。而敵方的AI 仍然沒有改善。唯一比較特別的是這次資源可以藉由一些特殊兵種或建築物來賺取，因此就算自己的補給品挖空了也無所謂，只要有建造這些部隊或建築，資源可以說是源源不斷。這也讓遊戲的難度大幅降低，因為你根本不用出去和電腦搶資源，只要龜縮在家裡，用大量防禦設施守住敵方的進攻路線，遲早可以發展出一堆終極武器炸得對方七葷八素。



遊戲中最特別的是將軍能力系統，隨著殺敵數的增加，玩家可以使用各種不同等級的將軍能力，這些能力各有不同的作用，包括升級單一部隊、砲擊、修理載具....等等。三個陣營的將軍能力也都不同，創造出不少變化性。此外遊戲裡有許多特色也沿襲自《紅色警戒2》，如射速會越來越高的蓋特機砲、可以隱匿身分的特務等等。並沒有什麼比較獨創性的角色。不過遊戲裡有許多部隊造型擷取自真實部隊，雖然使用的多邊形有限，但外形十分精緻，所有部隊同樣沿襲《紅色警戒2》的經驗值系統，有些載具的駕駛員甚至可以保留經驗值，一些陣營的部隊也都會有回復生命值的設定。





提到畫面，本遊戲所使用的是Irvine studio改良自C&C：Renegade3D引擎Sage，畫面華麗之至。你可以看到清澈的水波，毫無多邊型的山丘和建築，而且部隊與環境會交互影響。比如一輛飛機被擊落後，你可以看到它發出火光，斷成好幾節後在地上燒成一片灰燼，或直接墜入海底。遊戲裡的建築物不再是虛有其表，在滿佈建築物的城市裡士兵將能發揮數倍於坦克的戰力。這也更符合實際的情況。當然這些畫面都得在高等級的3D加速卡，以及特效全開的選項下才享受得到，以筆者的Gforce 4200、賽揚1Gh跑1024x768尚可接受，解析度再調高的話就準備格放了。想要購買的玩家可得先衡量一下自己的電腦夠不夠力。

操作界面上沿襲以往的方式，沒有因為3D畫面而變得過於複雜，唯一的缺失是部隊跑到地圖邊緣或被建築物擋住將會變得很難選取，而且熱鍵也過少。而遊戲裡除了美國外其他陣營全部用英語配音，點取中國部隊卻不會說京片子的感覺實在很奇怪。不過配樂倒是相當符合該陣營的氣氛。

在多人連線方面，跟目前一些知名的即時戰略遊戲比起來，將軍多了一分戰術操控的刺激以及群體戰的快感，將軍能力與無限的資源擷取讓每場戰役都無冷場，假如快攻沒有奏效的話，拖到後期幾乎大家的錢都超多，每次進攻都拖一大群坦克。加上特殊兵種與空軍的偷襲能力，延伸了相當精彩的戰術應用，完全沒有辜負支持者的期望。此外《將軍》的陣營平衡做得還不錯，各陣營都有其專長與快攻方式，製作小組也不斷的進行陣營平衡的修正，而且遊戲大廳也會記錄玩家的戰績與排行榜。不過EA伺服器連線狀況不佳，有時會遇到無法連線、斷線或記錄錯誤的問題，比起Blizzard，EA在這方面的努力明顯有待加強。

根據該遊戲的首席製作人Skaggs透露，《將軍》的3D引擎已經交給Westwood的其他工作室著手開發該系列其他作品。我們衷心企盼EA能將《終極動員令》這塊招牌繼續擦亮，不要讓該系列又成為另一塊令人欷吁的歷史遺跡。







遊戲護照
GAME PASSPORT



• 終極動員令：將軍 •

設計公司：EA Pacific

發行公司：美商藝電

遊戲類型：策略模擬

P-1G、SB-Live 5.1、GForce4 4200、256MB RAM、32X CD-ROM、60GB HD



操作　沿襲該系列一貫的操作方式，簡單明瞭容易上手。

耐玩度　各陣營差異較以往豐富，多人對戰變化性大。

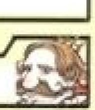


劇情　故事性大幅降低

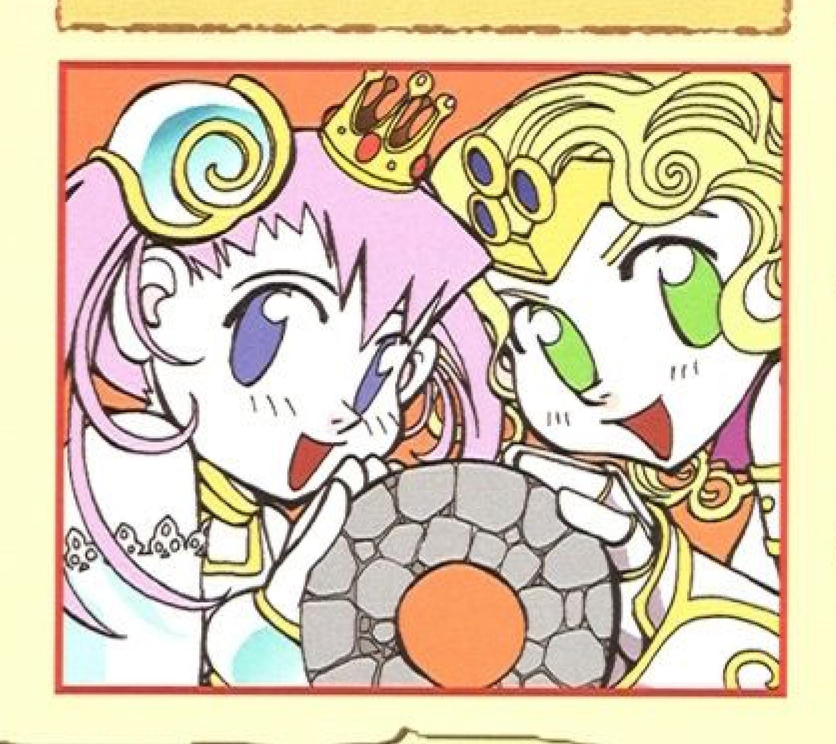


聲效　各陣營背景音樂風格明顯，若中國能配上北京話更完美。

畫面　畫面逼真細緻，聲光特效一流。



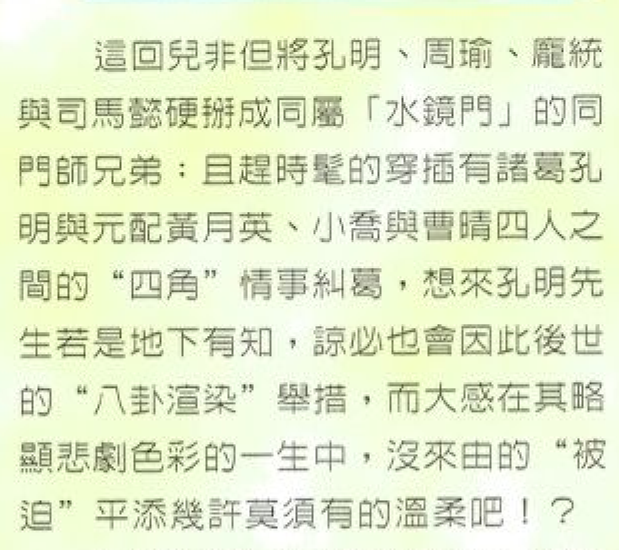
華麗的戰鬥畫面效果與細緻的兵種設定讓《將軍》的遊戲性高居不下。只是乏善可陳的過場動畫與故事性稍微拖累了本系列的盛名。



草民騎士—老芋仔

三國孔明傳

以三國時代為背景所製作的遊戲，簡直已多如過江之鯽，但為玩家們耳熟能詳者，泰半都是中規中矩之作，即便是自創人物而誤闖三國時代的詼諧性作品，大都也不致偏離正史太過。如今這一款以諸葛孔明為主角的遊戲新作，竟然大異其趣的開起老古人的玩笑來。



這回兒非但將孔明、周瑜、龐統與司馬懿硬掰成同屬「水鏡門」的同門師兄弟；且趕時髦的穿插有諸葛孔明與元配黃月英、小喬與曹晴四人之間的“四角”情事糾葛，想來孔明先生若是地下有知，諒必也會因此後世的“八卦渲染”舉措，而大感在其略顯悲劇色彩的一生中，沒來由的“被迫”平添幾許莫須有的溫柔吧！？

但凡玩過「三國趙雲傳」的玩家，想必會對該遊戲留有極深刻的印象，老芋仔亦曾於本刊給予該遊戲頗高的評價。這一款「孔明傳」即是「趙雲傳」的原製作小組再接再厲、再創遊戲更高畫質的全新佳作；賦予孔明不為“歷史”所知的柔性一面，似乎更可巧妙的重新詮釋諸葛武侯這一段可歌可泣的傳奇歲月。唯本遊戲的精髓並不在此風花雪月的吟詠，而在於遊戲中的諸多設計因素，顯然已使得此款戰略角色扮演遊戲，發揮其運籌帷幄、出奇制勝的遊戲終極樂趣了。

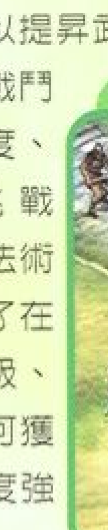
「孔明傳」的角色職業與法術技能兩大系統，無疑是遊戲設計的重點所在，而事實也顯示這兩大支柱確實支撐了這款遊戲的大半成績。身為第一軍師的孔明，麾下所能指揮的將領多不勝數，但由於每場戰役只能派出八人應戰的限制，如何讓衆家強將均衡歷練以提昇武技，很多時候反而會顯得比戰鬥更有難度、更富挑戰性。而法術技能除了在角色升級、轉職時可獲得大幅度強



化以外，擁有隱藏性的特殊道具時，甚至還可轉職到特殊的職種，並從而獲取更特殊的法術技能。法術的運用在戰場上猶可發揮扭轉乾坤之功效，但因遊戲設計有五行生剋之屬性，故面對不同五行屬性的敵軍時，還得考量由足堪剋制的將領迎戰，這又使得遊戲充滿了未可逆料的不確定性；軍師於派兵遣將之間，也就需要更多的深思熟慮了。

除開上述五行生剋之問題以外，這款遊戲的戰鬥原就有其可觀的超高難度，為避免遭受敵軍施予一刀斃命的厄運，棋盤式的移動方式自有其顯著的重要性；玩家在這款遊戲中，將不再能隨心所欲的“隨便玩玩”，即使是個別角色的一小步，也會釀成全軍覆沒的一大步的！此外，敵軍的AI設計更不容小覷，且每場出現的敵軍武力，顯然都比我方將領略勝一籌，處此“不公平”的懸殊實力情況下，小小的勝利都將會締造極大快慰的。此即這款遊戲最為吸引人的所在；當然也是最為惱人、棘手的地方囉！

一如老芋仔於文首所述，「孔明傳」顯然已超越「趙雲傳」許多，其中猶以更精緻的畫面為最。在人物造型方面，除了因轉職而會有即時的裝扮更易之外，在多如牛毛的三國人物畫像中，玩家將很輕易就能感受到各個名將的特有神韻，這也使得緣慳一面的古人在遊戲中益形具象化；說實在的，跟存留在老芋仔有限的腦海中的既有“印象”還相去不遠呢！至於佔有遊戲重頭戲地位的戰鬥場景，老芋仔亦從中獲取了莫大的感官享受；場景富含變化性自不在話下，更加令人感動的是，所有戰鬥場景幾乎都足有列入經典的優質表現，不僅地形變化多端，點綴其間的景物更加栩栩如生，而色調的運用亦堪稱一絕。真乃是，每一場戰鬥都可說是一段柔腸寸斷的折磨；但每一場戰鬥也都是滿心歡悅的開端，老芋仔顯然已陷入難以為外人道的自我矛盾，既對超高難度的戰鬥屢屢感到不耐，但卻也滿心期待另一場戰鬥的到來。







除了擁有特殊的轉職道具以外，遊戲中的每個角色在轉職系統裡，都可享有八類兵種，且每項兵種都可轉職三次的「轉職樹」服務；亦即每個兵種至少都有六到八種職業可供選擇。各職種在造型上都有獨特的風格設計，但美中不足的是，敵我雙方的同一兵種在外型上並無多加區隔，甚至連外框色條或人物狀態亦都未加標示，結果導致在雙方短兵相接的黑壓壓一片戰場上，除非真是在胡亂出擊過後，否則委實難以辨別敵我，這是「孔明傳」最教老芋仔耿耿於懷之處：老芋仔向來最為不齒、鄙視將所有負面結果俱都不由分說的歸咎於「唱衰、扯後腿」的終極無能者流，但卻不免心存懷疑，這會不會正是導致老芋仔感到這款遊戲難度很高的主因呢？

這款遊戲在武器與道具系統的設計，亦有其相得益彰的精妙演出，舉凡人物在重新購置裝備之後，再入戰場時，普遍都會"短暫"的感受到人物脫胎換骨的欣慰，唯繼之得端視軍師的能耐了。至於道具的使用，在戰場上頗有"臨危受命"的尊貴感覺，尤其是恢復性的道具，簡直可立收"我將再起"的成效。跟所有的遊戲作品一樣，玩家在遊戲中感到捉襟見肘的困窘已非新聞，面對"族繁不及備載"的一干三國將領，如何打點軍備所需，當會讓軍師在此遊戲中倍加感到金錢的壓力。玩家或可針對急需上場歷練的對象先行更換裝備，這會得到不小的喘息機會的。

「孔明傳」不僅會因戰鬥的難度而每每拖長遊戲的時間，在遊戲的劇情編排上，甚至涵蓋了孔明定荊州、取西川、戰漢中、平南蠻等等豐功偉績；復因虛構的同門師兄弟相互爭鬥之故，遊戲本身就具有很可觀的長度的。想當然耳，兩"長"相加相乘的結果，自非一個"長"字可堪比擬的，玩家當可從中獲致極為飽滿的充實感的。









遊戲護照
GAME PASSPORT



三國孔明傳

設計公司：光譜資訊

發行公司：光譜資訊

遊戲類型：戰略角色扮演

PIII-1GB、256MB DRAM、SB PCI128、GeForce3、50X CD-ROM

- 操作　介面設計簡捷有力，充當軍師頗有成就感。
- 耐玩度　除戰鬥難度延長時間之嫌外，轉職系統極有變化性。
- 劇情　真實與虛構交叉進行，為耳熟能詳的三國故事增添新貌。
- 聲效　背景音樂遭戰場的緊張氣氛遮掩其鋒而失色不少。
- 畫面　人物造型成功，場景設計極有變化，美術表現突出。

整體質感極佳的一款遊戲作品，如若能夠忍受"屢戰屢敗"的嚴重挫折，玩家可從中獲取的遊戲樂趣當極為結實。



聖獨角獸騎士團

騎士—小純

模擬樂園2



曾在1999年上市的《夢幻遊樂園》(模擬樂園2的前身)，一上市就在全美遊戲銷售排行榜Top-10-Selling中上榜數週之久，而這次更與著名的美國六旗樂園(Six Flags)達成合約，讓各地的玩家都可以享受到在全世界六旗樂園的地圖上，親自設計、創造一座專屬樂園的樂趣。遊樂園是實現許多人夢想的歡樂園地，這款創意歡笑十足、畫面生動精采、老少咸宜的遊戲，也的確能抓住人心，小純就是深深沉迷於其中的一員...。

創造歡樂與實現夢想的遊樂園，除孩子外，絕對也是大多數成年人心目中所嚮往之地，而《模擬樂園》也的確能夠讓人有雖無法置身遊樂園，卻擁有在遊樂園中遊戲的快樂，尤其是能夠親自經營、創造、設計一座專屬於自己、獨一無二的遊樂天地，更是讓人感到興奮。而遊樂園中的雲霄飛車一向是重頭戲，尤其當玩家甚至能夠親自創造出想像中的雲霄飛車，再看看遊客遊玩之後的反應，光建造、思考的過程中就夠在遊戲中忙得不亦樂乎。

除此之外，整款遊戲的色彩相當的鮮豔豐富，在遊戲的進行中，看著可愛的小人穿梭走道之間，或吃東西、或玩遊樂設施、或排隊、甚至是發呆、傻笑或迷路，有些粗心的小人會不小心讓色彩鮮豔的氣球飄散空中，有些心急的小人會迫不及待的穿戴上剛從紀念品店買來的帽子或T恤，而下雨天時，小人們還會拿著各色雨傘像一朵朵可愛的花朵四處行走，光看著這些熱鬧繽紛的情景，就已經目不暇給，再怎樣陰鬱的心情也會轉好．．．。

熱好模擬類型遊戲的小純，雖然已經玩過不少的模擬遊戲，但說實在的，其他遊戲所帶來的樂趣和沉溺於其中的時間卻都遠不及花在《模擬樂園2》的時間為多，而且連玩數小時也不覺得疲累，也許是這款遊戲深深的抓住人性的關係，實現了童年的許多夢想。在安排遊樂園中每一種不同類型的遊樂設施時，也真的不知不覺的就會花心思在構思設計上，彷彿自己已經是遊樂園中的玩家一般，不自覺的就會開始沉浸於想著走道要怎麼安排、椅子和垃圾桶該怎麼擺放、造景要如何擺飾、花草樹木要怎樣安排、廁所和服務台該設在哪裡...等等，這款遊戲之中有太多的東西必須去思考，小至幾乎遊樂園中每樣東西的顏色和名稱都可以自由決定，大至必須思量如何定價以平衡收益與支出，才能順利的將遊樂園經營下去。

由Chris Sawyer所研發的《夢幻遊樂園》　在2002年甫上市就已經在美造成不小的旋風，雖然名氣頗高，但操作方式畢竟門檻高了點，要花費不少的時間摸索，多少降低了遊戲的樂趣。在《模擬樂園2》中，做了不少的改良，加入了著名六旗(Six Flags)樂園的地圖，多了五座Six Flags的主題樂園與25座Six Flags美輪美奐的雲霄飛車設計，甚至加上了劇情設計大師的功能，供玩家可創造劇情遊玩，操作方式也變得更簡單、更人性化，尤其是中文化的功勞，和教學模式的指導，要上手相當容易，一掃之前版本難以操作的陰霾，生動的遊戲加上容易上手的介面，果然已經是一套老少咸宜的遊戲了。



《模擬樂園2》中將遊樂園區分成新手級遊樂園、專家級遊樂園、真實遊樂園、其他遊樂園四種等級，玩家可依能力及喜好選擇要建設哪一種樂園，每一種類型的樂園都有不一樣的劇情和過關限制，或要求在一定年限內遊客及評價得達到一定下限，或要求要讓收入到達一定水準，甚至，若都不滿意以上劇情的要求，玩家還可自行創造劇情遊玩，或單純的只設計一座雲霄飛車加入遊戲之中，自由度相當高，也可發揮充分的創意。每一座樂園最引人注意的是地圖都相當的漂亮，擁有特別的主題，例：瘋狂城堡、活躍工廠、地心引力花園等，在真實遊樂園中還有荷蘭、比利時等的真實六旗樂園，綠色的草地襯上藍色的湖泊或河流，在其上建設的確令人心曠神怡。





遊戲中的各項設定相當的細緻，幾乎畫面上任何看得到的東西都有詳細的資料可以查看、設定，鉅細靡遺的財務報表和各項資料整合，提供玩家維持一座遊樂園運作的忠實參考，玩家還可以考慮是否要做行銷活動或決定多少成本研發新的遊樂設施。遊樂設施清楚的分為運輸類、溫和類、雲霄飛車類、刺激類、水文類五大類，任何想得到的遊樂設施幾乎全包了，溫和的像是旋轉木馬、空中纜車，刺激的甚至還有像大怒神那樣的設施，在興建的過程中必須考慮設施分佈的均衡，不一樣的擺放位置或天氣都會影響遊客的遊玩意願，店面和攤位種類相當繁多，吃的、穿的、用的一應俱全，銷售量也因不同位置、天氣而定，相當貼近真實。

另一個重要的特色是歡樂的配樂，幾乎每一種遊樂設施都可以選擇專屬的音樂，當接近某項遊樂設施時，就會聽見隱約傳來的音樂，搭配遊客歡樂的尖叫聲和笑聲，令人愉悅。遊樂園中還可以自行設計主題樂園，道具從花草樹木、公共設施、歐式風格到恐龍樂園一應俱全，道具之多可讓人好好的傷腦筋一番，國外甚至還舉辦過類似遊樂設施造景的比賽，作品美輪美奐的程度令人讚嘆！

遊戲中的人物相當逗趣逼真，維修、清潔、安全人員穿著專屬制服忙碌的遊走，表演人員也穿著熊貓服、大象服或雪人裝忘情的舞動著招攬遊客，不時還可以利用小視窗查看工作人員是否認真工作，有時垃圾太多可是會引起遊客抱怨連連的。在小視窗裡可以清楚的知道每位遊客的表情、想法和消費，在刺激性的遊樂設施出口附近，可以看見有的遊客開心的跳躍，有的遊客卻吐了一地或臉色發青的坐在椅子上休息，非常細膩逼真。甚至還可以用小鑷子將遊客夾到任何地方，但可要小心喔，若遊客掉到水裡，可是真的會淹死的喔！

總之，《模擬樂園２》就是這麼一款令人開心歡樂且細膩十足的遊戲，而遊戲創作的本質也的確應是帶給人們歡樂、滿足心中夢想的，期盼所有的遊戲都能以這樣貼心的角度出發，讓所有愛好遊戲的玩家們能多享受真正遊戲的樂趣。







遊戲護照

GAME PASSPORT



模擬樂園2

設計公司：Chris Sawyer

發行公司：英寶格

遊戲類型：策略模擬

P4 2.00GHz、384MB RAM、avance AC'97、GeForce4 Ti4600、52X CD-ROM

操作	改良後的中文化介面，解釋詳盡，教學模式上手容易。
耐玩度	設施及事件豐富，可以任意配置、設計，永不嫌膩。
劇情	多種設定劇情，甚至可以自行設計，很多樣化。
音效	多樣的音樂很適合遊樂園，讓人心情愉快。
畫面	色彩豐富、鮮豔，令人開心，且景物相當細膩悅目。

進入門檻不高，細膩且體貼入微的遊戲設定令人感動，畫面細緻且色彩豐富賞心悅目，而盡情的創造夢想中的遊樂園，更是引人入迷的主要原因，是一款只能說讚、絕對推薦的遊戲。

極品



漫遊者旅店

線上遊戲遊記大公開



漫遊者的旅店

線上遊戲即時報導

住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包你有賓至如歸的感覺。本店不收現金，也不接受刷卡，只接受提供一則你的小故事，歡迎多加利用」

只要是所有的網路遊戲或是連線對戰遊戲，像是天堂、金庸群俠傳、仙境傳說、魔力寶貝、神之領域、奇蹟、深邃幻想、軒轅ONLINE、神州、魔獸爭霸三、暗黑破壞神2……等，都可以在此投稿。趕快來一展你的文章才華，將你在遊戲中不管是快樂的、有趣的，亦或是感傷的經歷、活動寫出來，刊出後將會得到經驗值和優渥的S幣，來稿請寄至editor@swm.com.tw即可。

PS 有圖片的話更好，圖片盡量加註說明(免得不熟的遊戲不懂圖片意義^^")。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

旅店攝影展

在網路的世界中，你是否曾有遇過動人的畫面，或是美麗的情景發生在你周圍？在這感動的瞬間有否留下痕跡呢？而這些是不是很想找人一起分享你的感動！現在旅店的攝影展開張囉！讓這園地來永久保留你的身影並分享給其他玩家。只要把你在任何網路遊戲中(LIN GAME也算是)抓的一些有趣、難得一見、感性的畫面(甚至是打情罵俏的畫面)加上一些旁白(可以直接加在檔名上)，也可以用來表白喔！來函請寄到editor@swm.com.tw註明投稿「旅店攝影展」即可，我會挑出不錯的予以刊登並給上S幣唷！對了～別忘了附上所在伺服器、角色ID等一些相關的資訊，以及姓名和地址即可，歡迎踴躍投稿！^_^

仙境傳說 口袋情人

練功天堂—海洞一日遊

LOKI-1 騎士 紫天衣

漫遊者/紫天衣 20P\400S



在《仙境傳說》中，只要提到練功區，海洞必然是許多人心目中之首選；為什麼呢？我認為有以下幾種要素：

1.海洞共五層，各層的難度由淺入深，讓新手或老鳥都能在適合的場所練功。

2.由於全是水生系之生物，若有風屬性的武器將可以在此通吃。

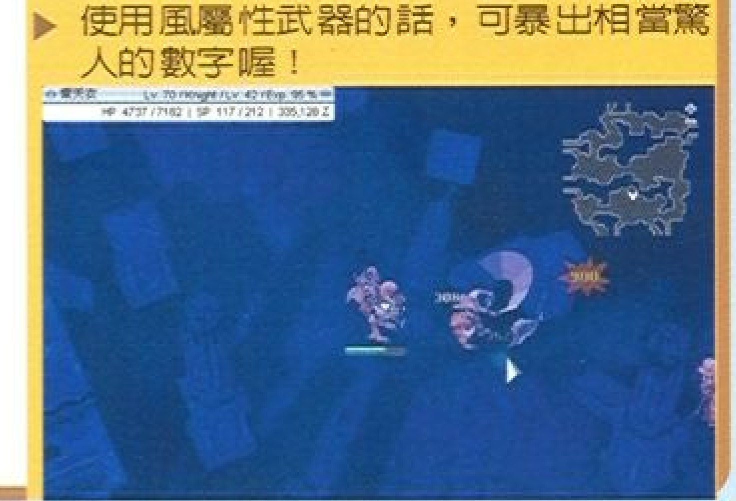
3.與劍士村來往便利，可即時補充各項物資及買賣物品。

為了讓大家一探海洞的風貌，長期窩在海洞的我就略盡地主之誼，帶著各位下去品嚐海鮮大餐喔！

這高台是海洞四層的最佳練功所在



使用風屬性武器的話，可暴出相當驚人的數字喔！



Bot的大本營--海洞二樓

經由劍士村的定期航線，來到了海洞所在的依斯魯得島(外形像骷髏)。繞了一圈之後，從中央的入口進入了海洞一層。嗯，這層的怪物大多是海葵、庫克雷及浮遊生物等較弱的怪物，偶爾也會看到螃蟹及水母等較強的生物。這裡除了不會動但會長距離攻擊的海葵是主動怪外，其它的只要不招惹牠們就不會被攻擊，較適合20～30級的新手們練功。或許有人要說，這一層的人看來好少喔！怎麼會是練功聖地？別急，下來二樓就知道了。

一下到二樓，哇靠！人山人海，感覺上人比怪物還多，尤其是假日期間，足可與百貨公司的人潮相比擬！因為這層也只有攻擊力不高的海葵是主動怪，而且突變蛙與水母都是練功的好對象，所以此層也掛了不少的Bot；由於Bot的特性，地上會掉滿許多打怪後掉的東西，如果缺錢的玩家，也可以來這裡撿些東西發點小財，但得注意別撿到人家剛打的怪掉的，免得被罵白目喔！

▶ 只見人山人海，小心別踩到別人打的怪

小心！別被拖車隊撞到！

下到海洞三樓後，由於這裡有較強的主動怪--人魚，對還未二轉的玩家可是會相當吃力的：烏賊的攻擊力則比人魚還高，若不是有相當把握的玩家別去惹牠。到了四樓後，只見許多法師、弓箭手紛紛勇往直前地前進。或許各位會覺得奇怪，在這層滿是主動怪的地區，這些人不怕被圍毆而趴在路上嗎？其實是海洞四樓的中間偏右方有個狹隘的高台，由於只有一個出入口，許多可遠距攻擊的法師及弓箭手紛紛在此長住，靠的是某些騎士引怪(拖火車)來此，而騎士除了是帶人來此練功之外，落單的騎士也可在此得到強有力的後援(海鮮太多吃不下時請人幫吃，還可在此補血)。


▶ 馬克沒變少喔！只是擠成一團而已



▶ 冰雷系法師的怒雷強擊在此可以好好發揮了

海洞五樓則是海洞四樓霸主--馬克的天下。嗯！只見一大堆馬克狂追著一個騎士，可別傻傻地出手相助喔！保證會被當火車頭的騎士痛罵。這裡是騎士的拖車聖地，只見數十隻的馬克擠成一團後，來個互擊或強雷怒擊，保證讓人經驗狂跳！不過技術未熟者請勿嚐試，以免火車出軌後還殃及路人喔！另外這裡也有傳說中的海神，只是沒見到過(聽說被新幹線抓去關禁閉了)，倒遇到了討厭的狄奧斯。別以為這個不起眼的小傢伙很弱，血不但破萬，而且攻擊力驚人，等級不高的最好離牠遠一點，以免被秒殺！

慘烈！目擊屠村經過

話說我在海洞也逛了數天，拖著快趴的身體、滿載著寶物要回劍士村休息時，夭壽喔！不知道是那個傢伙拿了一堆枯樹枝召怪屠村！由於血快見底，眼見滿滿的怪物群，只好先避一下風頭，沒想到有隻馬克竟赫然出現在旁邊！雖然血剩不到500，但好歹拿著是+8風屬性亞爾特劍，算你倒霉！好不容易擊倒馬克並休息一陣後，又重回到現場開始聯合其他玩家清怪。喔喔！總算又回復了劍士村的和平。



▶ 什麼時候馬克也會爬到陸地上來了？



▶ 與眾人合力擊倒屠村中的大批怪物

仙境傳說 口袋情人

RO心酸史



漫遊者/宜娟　10P\200S

小小滴偷玩姊姊のRO，剛開始等級還不速粉高，只能打打弱角滴蝗蟲和超卡哇伊滴波利來賺取微薄滴經驗值(><)，然而打瓢蟲是粉痛滴，要號粉多滴蘿蔔補血。

有一天，我走在森林中，發現一個不自量力、以為法術高超低法師，打倒一半就被掛掉了，好弱唷!_!。結果啊，偶就去打血剩下一半半死不活の瓢蟲，兩三下就解決了。此時，掉出閃閃發亮の貝殼，心想撿到了好東西，肯定可以賣不少$$。高興滴告訴姊姊這個好消息，結果(><)，姊姊冷冷の告訴偶，這東西路邊撿就有了，是沒人要的東西，而且粉重。蝦米！晴天霹靂！我的媽啊，一直玩RPG滴我，以為等級高滴必有好東西，結果……好像不速這樣，哈__哈|||

仙境傳說 口袋情人

世紀「浪漫」婚禮

Chaos-1 水玲子 商人

漫遊者/水玲子　20P\400S



婚禮！是婚禮！

話說這天喜歡服務人群的小商人水玲子正在中央城裡批賣紅水，忽然見到有人公告邀請大家至大禮堂參與婚禮，水玲子心想：來仙境也一段時間了，什麼了不起的場面沒見過，就是沒看過人家辦喜事。於是趕緊把店面收一收，尾隨他前往中央城大禮堂湊熱鬧去。到了禮堂後，雖然一開始人數沒有我想像中那麼多，不過當婚禮即將開始時，許多跟我一樣湊熱鬧的人陸陸續續出現了。

▶ 由於鬧場的人很多，連GM都說話了



電視廣告名畫面重現

這次婚禮的女主角是『勇-聖域十字軍』公會裡的牧師「天使娃娃~Rin~」，男主角則是同公會的刺客「小魚兒.尼可」，伴娘則由兩人的乾女兒服事「楓羚情人」擔任，至於婚禮的小花童呢，則跟電視廣告中一樣由雙方的小寵物們來擔此重任。

新娘不像傳統婚禮一樣戴著婚紗，兩人同時戴著象徵他們愛情的兔耳，由於女祭司和男刺客的造型原本就很相近了，看起來真的相當登對呢！水玲子興奮地往前擠，想抓到最美的鏡頭，結果遭到伴娘楓羚情人制止，原來典禮為了保持秩序，所有閒雜人等必須坐在兩旁的木椅上才行，可憐的水玲子由於晚到了一步，只能坐在第一排最旁邊，雖然勉強看得到新人，但是神父卻完全看不到了><。

▶ 由於鬧場的人太多，新娘決定放怪



▶ 誰敢踩在紅地毯上就要他去北極看星星



混亂的場面

可能由於等待時間過長，許多觀禮的玩家有點坐不住，一些喜歡惡搞的玩家開始擅自跑到台上走來走去，有人開起商店，甚至有人還收起門票來，無論新娘和伴娘如何勸阻，胡鬧的人還是依舊故我。見情勢如此混亂，新娘天使娃娃沮喪地坐在地上不知如何是好，甚至想放怪來玩玩……(開玩笑！要是放怪還得了，水玲子平時靠賣水過日子，根本沒時間企練功夫，一旦放怪的話，站在第一排的水玲子肯定第一個遭殃！)，連盡責的伴娘楓羚情人也氣得快哭了，最後使出必殺秘技：開始傳人！只要站在紅毯上的人一律被傳送到北極看星星！

▶ 有人在收門票？



▶ 由GM擔任證婚人

就在一陣混亂當中，GM現身，不，現「聲」啦！只見GM神龍見首不見尾地忽然出現訊息，恭賀這對新人新婚愉快、百年好合，現場更是引起一陣騷動，有人要求GM現身，有人則不斷地猜測GM的身分，整個場面混亂到了極點。最後GM應大家要求擔任婚禮主持人，在莊嚴肅穆的氣氛中，GM詢問這對新人是否願意與對方共度美好仙境一輩子，整個典禮進入婚禮的最高潮。

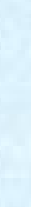
一起來祝福這對新人

此時法師們齊放「火狩」，服事與牧師們則齊放「天使之賜福」、「聖母之頌歌」、「霸邪之陣」與「幸福之頌歌」，刺客使用「病毒擴散」，連鐵匠也使用「武器最大化」，沒學的也用「大地之鎚」來湊湊熱鬧，在一旁超感動的小商人水玲子也忍不住打開技能欄來，想說看看有什麼魔法可以用用…「金錢攻擊」？…還是算了…^_^！

婚禮後，新娘披上頭紗、新郎換上頭巾，在眾人的祝福聲中相擁離去…啊！真是一場浪漫(或是說”混亂”…)的婚禮呀！

▶ 新人在眾人的祝福聲中相擁離去





仙境傳說 口袋情人

法師修練心得

IRIS ﹝Layase﹞ 巫師

冒險家/Layase　60P\1800S





炫麗奪目的法師

魔法師可以說是一個RPG必備的職業，而他通常也是遊戲中最受歡迎的職業，我個人也特別鍾愛法師擁有最華麗的攻擊，猶如『魔戒』中灰袍巫師甘道夫的煙火特技一般燦爛奪目，瞬間消滅大批的怪物，而且一個人能自由自在的到各個地方冒險，不受拘束，這應該是我喜愛法師這個職業的原因吧！

這次跟大家推薦幾個法師中後期練功的好地方，法師最重要的當然是利用本身元素魔法屬性相剋的原理，找到能利用你的魔法讓怪物受到最大傷害的地方，因此快速的累積經驗值。



三大法師分類

在《仙境傳說》中，法師的主流大概有三種：冰雷系的法師、火念系的法師及全修型的法師。冰雷和火念法師大部分都有修念力系的法術跟大範圍的攻擊魔法，全修型的法師可能就無法兼顧。法師有兩個輔助魔法非常重要，分別是冰刃之牆以及泥沼術，冰刃之牆能在地面製造出讓怪物無法通過的冰牆；泥沼術能讓怪物命中降低和移動速度變慢與迴避率減少，這兩個魔法不管是哪系的法師，最好都必須要學的。

行動慢、好練功的活靶子

接著說到練功區的部分了，這裡以怪物的等級來作分別，首先是位於首都普隆德拉城北方、妙勒妮山脈的蜈蚣區，這裡不論是火念或是冰雷法師都很適合練功，大約三、四十級就能在此練功了。這裡主要的怪物有艾吉歐蜈蚣和艾斯蜘蛛，在以前，艾斯蜘蛛的移動速度非常快，常常是在這練功的法師玩家們最討厭的敵人。但是自從口袋情人改版之後，蜘蛛的移動速度大幅降低，現在已經構不成什麼威脅了。在妙勒妮山脈中 有很多的懸崖地段，法師可以利用地形高低差，使用魔法來遠距離攻擊，以求安全的提昇等級，在這裡到四十多到六十多級之前都算不錯的練功區。

▶打蜈蚣升級很不錯喔！





屠龍英雄換人做做看

接著是位於魔幻之都--吉芬西北方的龍區，這裡比起蜈蚣區來說危險了不少，而且飛龍移動速度跟玩家可說是幾乎相同，一不小心的話就只有仆在地上看星星的份了。在這裡主要的怪物有畢帝特飛龍和畢帝特地龍兩種，飛龍的移動速度十分快，最好先利用泥沼降低牠的速度，飛龍是屬於風屬性怪物，火系的法師最好利用火牆擋住牠的時候，利用地震術攻擊，這樣比起利用火箭來能帶給他更多的傷害。而冰雷法師當然就是用那一千零一招(=.=)--冰凍術+雷擊或是雷鳴了。畢帝特地龍的生命力比飛龍高出八百左右，但是牠是屬於地屬性，因此火系法師利用火牆+火箭就能輕鬆解決，而且地龍的魔法防禦力比起飛龍來說較低，冰雷法師也能給予比較高的傷害，再加上移動速度較慢，所以地龍比起飛龍來說算比較好應付的了，在此可以練到七十多級。

來去古城練功囉！

接下來要說的地方，是現今火系法師最喜愛的練功區了，位於克雷斯特漢姆古城的地下水道一、二樓的史汀，不但移動速度極慢、魔法防禦低，而且非常怕火系魔法，最重要的是經驗值實在非常的多！在這只要法師學完火焰之壁，幾乎就能輕鬆把史汀解決。唯一要注意的是，史汀雖然移動緩慢，但是攻擊速度卻十分的快，通常第一次去的人都會被牠那笨拙的移動速度欺騙，但是一被摸到，生還率可說是十分低的，對法師來說算是越級最多的地方。

此處最危險的卻是俗稱閃電鼠的藍鼠了，藍鼠的神速甚至玩家加持過加速術都無法擺脫牠，對於體質虛弱的法師來說，看到他通常不是用蒼蠅翅膀飛走，就是等著趴的命運，不過只要多加練習，加上等級漸漸高了之後，擁有較多的生命力跟迴避率，藍鼠對你來說也不是很大的威脅了。在這裡從四十級可以練到八九十級都沒問題是現在的主流練功區。


最佳法師練功新寵--史汀



充滿謎團的裘卡鬼牌

剩下來要介紹的地方，都算是二轉之後的法師才能來的地區，這就是位於克雷斯特漢姆古城城內西方的騎士團。這裡分成一、二樓，一樓主要怪物為飛行魔書以及幽靈劍士，二樓分成裘卡、幽靈劍士以及飛行魔書。飛行魔書大概是所有法師最討厭的怪物之一了，不但移動速度快、生命力高，再加上高達87的魔法防禦，大部分法師遇到他通常都放了泥沼術之後趕緊逃跑。

再來說到幽靈劍士，雖然魔法防禦低，但是比較不怕元素魔法的攻擊，因此火系法師打起來會比較吃力。幽靈劍士比較適合冰雷法師，用那一千零一招的冰凍術之後，可以把怪物屬性轉換為水屬性，這樣再用風屬性的電擊術跟雷鳴術之後就能給予怪物200%的傷害了。而幽靈劍士的經驗與生命力的比例來說，算是經驗十分多的怪物。

而俗稱的鬼牌--裘卡，是目前唯一會掉兩種卡片的怪物(裘卡卡片跟聖誕波利卡，為什麼裘卡會掉聖誕波利卡呢=.=?一切都是謎呀)。裘卡移動速度快，魔法防禦也高，法師比較不容易對付他。在這裡裘卡和幽靈劍士都是屬於人型系，因此使用插上突變蛙卡的盾牌對保命會有非常大的幫助，這裡可以練到九十多級，也是不少人喜歡的練功區。


討厭的幽靈劍士不大怕火

鐘塔名勝—鐘怪

最後要介紹的是新城，號稱運河之都一艾爾帕蘭的名勝--時鐘塔，共分成八層，從地下四樓到地上四樓，現在也有很多人喜歡來此練功。先說位於鐘塔地上三樓的鐘怪區，這裡的主要怪物是邪骸弓箭手和時鐘怪，邪骸弓箭手雖然攻擊力不高，但是也蠻討厭的，通常火系法師一道火焰之壁就能解決，冰雷法師用兩次聖靈召喚也能打死，比較沒有威脅。比較怕的就是，當被鐘怪追的時候被弓箭手偷襲而牽制住移動，或是當魔法吟唱到一半的時候遭到弓箭手的打斷，真是很煩人的東西。而時鐘怪的經驗多，但是魔法防禦跟血量偏高，冰雷系的法師不容易一次打死，反而是火系法師利用火燄之壁再加上火箭術會容易打的多，純粹以練功來說，幽靈劍士會比較好，但是時鐘怪會掉落夾子，市價約一百多萬，大部分來此的人都是為了夾子而來的吧！在此約五十級到八十多級都不錯練。

打梅納海葵就需要牧師的配合



鐘怪的價值就在於那夾子



前進時鐘塔地下三樓

接著說位於時鐘塔地下三樓的梅納海葵區，在這練功的基本條件一定要有牧師的配合，牧師利用光之障壁可以讓海葵的攻擊皆無效化，然後法師再從容地利用魔法把海葵打死就好。原本在改版之前，法師的水球術可以輕鬆解決一大票的海葵，但是自從上次的改版後，水球術的實用性大幅降低，因此現在也有人改用大範圍的怒雷強擊或是隕石術，先讓牧師把海葵拖到一起 然後一次對付一堆的海葵，或是一隻隻用水球術慢慢的打。

在這地區的主要怪物除了梅納海葵，另外還有討厭的藍鼠跟伊特瓢蟲，瓢蟲還不難對付，但是藍鼠比較讓人頭痛，最好利用梅納海葵掉落的紅色魔力礦石讓法師施展石化術把藍鼠石化，這樣除非遭人攻擊解除石化，不然石化術的效果可以一直持續到伺服器維修呢(恐怖的魔法@@)。在這裡可以從五十多級練到八十多級，但是因為要搭配牧師，不容易一個人來練。

地下四樓封閉的原因

剩下一個，我個人覺得最適合冰雷法師練功的好地方--鐘塔地下樓層四樓的虎蜥人區。要進入地下四樓必須在地下三樓找到守門員--亞裔，她會對你說道：「艾爾帕蘭的名勝，奇那勢—藍卡里諾(韓文翻譯？)，歡迎您來到鐘塔，地下樓層從四樓開始禁止進入，請回吧！」

接著我們詢問了她有關鐘塔的事情，亞裔告訴了我們鐘塔的來源：「煉金術者的發源地艾爾帕蘭，從遠古至今，傳說中有三位頂頂有名的煉金術者，分別是伯魯克沙伊、飛利浦立塞斯及路摩洛斯貝夏，這偉大的建築物就是他們三位建造的鐘塔，相信各位來的途中應該都多多少少能感覺出這座鐘塔的不凡之處，這是以古代煉金術的方法為基礎，利用相當千奇百怪的咒術構造而成，如果沒有一個明確的目標，漫無目的在裡頭行走，可能會遇上鐘塔內看守的魔物，因而遭受不測招致橫禍，請各位要小心為上。」



地下四樓的守門員

接著又問了她有關鐘塔地下四樓為何禁止進入的原因，亞裔繼續說：「古代煉金術者為了避免遭魔物或他國士兵貿然的闖入，製作出了煉金裝備將四樓的門封住，想要進入那個門的話就必須要有鑰匙，而鑰匙就在那些徘徊在鐘塔內、令人聞風喪膽的魔物之中，那鑰匙是用古代煉金術做出來的，使用完畢之後，上頭的咒語會馬上生效，鑰匙就會消失不見，如果你拿到那把鑰匙的話，請記得借我看一看，只有拿著鑰匙的那個人才能順利的打開那扇門，也是唯一有資格的人，去試試看你的運氣吧……」

鐘塔鑰匙可以從時鐘怪身上取得，但是要注意的是，分成鐘塔鑰匙(銀色)和鐘塔之鑰(金色)，金色的鐘塔鑰匙是用來進入地上樓層四樓的，現在我們要進入地下四樓必須要用銀色的鐘塔鑰匙才行。取得鐘塔之鑰以後把它交給了守門員亞裔，亞裔看了看鑰匙後說：「嗯～正如我所想的，你的確是個不平凡、與衆不同的人，那麼恭喜你可以順利進入這個們，祝你好運～」，就這樣終於到達了地下四樓。

多到眼花撩亂的虎蜥人

這裡主要的怪物只有虎蜥人一種，雖然虎蜥人在古城也有，但是該處同時有著討厭的藍鼠，相較之下這裡就比較適合練功嚕！

虎蜥人屬於水屬性，因此火系法師在這裡幾乎無法對虎蜥人造成傷害，冰雷法師可以將虎蜥人冰凍之後再用風系魔法，而全修的法師可以利用火焰之壁擋住虎蜥人後再利用風系魔法直接給予虎蜥人攻擊，因為水屬性的緣故，不必用冰凍風系魔法也能給予虎蜥人非常高的傷害。



看我用怒雷強擊來清光你們！

不過要注意的是，虎蜥人的攻擊速度快，傷害力不低，再加上牠那高的嚇人、足以跟頭目級怪物相比的生命力，冰雷法師也無法一次打死虎蜥人，因此一隻隻的打速度也許沒有比其他上述的地方快多少，但是只要一次多引一些虎蜥人之後，利用冰刃之牆站在角落處把虎蜥人跟自己隔離，接著再利用怒雷強擊，只要你的INT夠高，只需要兩次就能瞬間將大批的虎蜥人解決，賺取大量的經驗值。

在此處唯一的缺點就是進入必須要用到鑰匙，鑰匙使用一次之後就會消失，來此練功的人除非有打鐘怪囤積很多鑰匙，不然就得要跟人購買了。因而在此最好有朋友幫忙，死亡之後不必回到復活點，慢慢等朋友過來救援，如此就能省下很多鑰匙錢啦！

※本文作者為遊戲基地《仙境傳說》版版主之一，也是「凱撒-仙境傳說網路遊戲大賽」的冠軍得主！

傳奇～我的野蠻傳奇

搶錢大作戰！第一章：初出茅廬

龍鱗 風急 魔法師

漫遊者／阿倫

40P\800S



新手的裝備

「哇～有色狼～」

「喂！小子！你怎麼不穿衣服到處跑啊？你不怕冷，我們可還不敢看咧！

▶ 在遊戲一開始時，玩家所扮演的角色可是光著身子的哦！^_^"



看你一副皮包骨的樣子，也沒什麼料可秀，還敢脫得光光的在大街上亂跑，真是不要臉！」

「可…可是我沒錢買衣服穿耶～好心的大爺，可不可以給我點錢啊？」

「真是的，你自己背包裡就有一套了啦！想要錢不會自己去賺啊！」

哦？原來背包裡就有衣服啦？還是先穿起來吧！不然又要被別人誤會我是色狼了。這套衣服……還真不怎麼樣，顏色質料都是一般貨色，唉～不管了，還是先穿上吧！順便把木劍也帶著，雖然攻擊力只有2-5，但拿著把劍，看起來也比較像大俠吧。

▶ 趕緊穿上新手就有的裝備，不然鐵定會被當成暴露狂的！



新手村—比奇城

來到比奇城的街上看一看，嗯！這還滿熱鬧的嘛，賣肉的、賣衣服的、賣藥的什麼都有，疑？那裡怎麼聚集了那麼多人，赶快去看看吧，說不定有什麼油水可以撈！

「來哦～上等的肉哦！肉質甜美、營養好吃，最重要的是，它還可以換寶物哦！來哦～」

什麼？肉不就是肉，第一次聽過肉還可以換寶物？

「喂！老闆，你賣的那是什麼肉啊？可以換什麼寶物啊？」

「小老弟啊，你是第一次來到咱們比奇城嗎？竟然連這個都不知道啊？你到大門口附近，有一個『助理』，你去問問她吧，她可以告訴你不少在這裡生存的密訣哦！」肉店的王老闆說。

哦？在這個時代裡還有助理啊，真是好玩。嗯！先去找她打聽一下，看看有什麼好康的吧！如果有賺錢的機會的話，那就更好了。不然身上半毛錢都沒有，想買個什麼東西都不行。

「小兄弟，看起來你是第一次來到這裡哦！這裡的每一個NPC都會告訴你不同的情報，有時候還可以接到一些任務，當然也可以得到一些獎賞囉！」助理客氣的說。「你要參加嗎？」

「真的嗎？太好了！我要我要！」可以有獎品拿，那有不參加的道理？

「那好吧！你先去找到『品質13以上的肉』，交給肉店的王老闆，他會給你很不錯的獎品哦！」

品質13以上的肉？難道就是剛才王老闆口中所說的可以換獎品的肉嗎？難怪看到一堆人在路上殺雞殺鹿的，那號稱「搶錢小太保」的我怎麼可以落於人後呢？不行，我得動作快一點！

嗯，這隻雞不錯，夠肥夠大，就這隻吧！看我小白十三式起手式--百斬殺雞手，哇～這雞可真不堪一擊啊，摸一下就死了，唉～也好，省得我多費體力，赶快把這塊雞肉取下吧！

什麼？品質只有3，天啊，這差得也太遠了吧，再試試別隻看看。嘔賈嗄，這隻也只有4，嗯～問題絕對不在我身上，一定是雞的問題，看來只好出城去找別的動物了。對了，剛才『助理』有說過，除了雞以外，鹿好像也可以割肉下來，鹿比較大隻，肉的品質一定比雞好很多，來去試試看！


▶ 殺掉雞、鹿等動物，可以把他們身上肉割下來，就算等級不夠高，還是可以把它賣給肉店，賺取金錢




▶ 當遇到天黑的時候，只要裝備上蠟燭，就可以看見四週的物品啦！



▶ 雖然是新手村，不過這裡可說是應有盡有，想買什麼都可以買得到，但是…人客，你有錢嗎？



踏出村莊的第一步

天啊，怎麼一出城門就黑得完全看不見了？等一下，剛才在背包裡好像還有一隻蠟燭，說不定……果然，裝上蠟燭後，至少四週的東西都可以看到了。不過雖然如此，心裡總是毛毛的，可能是功力太弱，加上身上也沒什麼好的裝備，總擔心萬一突然冒出個什麼可怕的怪物一口把我吃了，那可就慘了。聽剛才路人說，在這個世界裡，要是不小心死了，身上的寶物可是會「噴」得一地都是耶，雖然說我身上目前是沒有什麼值錢的東西可以「噴」，但還是小心點好。

▶ 初級怪像「釘耙貓」、「多鉤貓」雖然不是很強，但也是可以致命，玩家還是要小心

在城外果然有不少隻可供打獵的動物，就連雞也比城裡多，不過也有不少像「釘耙貓」、「多鉤貓」這些不知是從那裡來的怪物，看起來倒還滿肉腳的，嘿嘿～那就讓本大少來好好教訓教訓你們吧！這種欺善怕惡……不是不是，是路見不平、見義勇為的行為，是本大少最喜歡做的事！而且打打小怪、練練功也是不錯的啊，不然一天到晚老是殺雞殺鹿的，怎麼顯現得出本大少的威武呢？

不過，話又說回來了，這雞啊鹿啊的，本大少可殺了不下數千隻了，怎麼就是得不到品質在13以上的肉呢？不行，我得另外想個辦法！還是先回城裡去再打聽打聽消息吧！

打肉的訣竅

「賣品質13的肉，意者密我～」

哇！天啊，竟然有人已經打到了哦？還在沿街叫賣，看來他一定是打到很多，可惡！難道他是有什麼特殊的「撇步」嗎？

「嗯～這位大哥！請問一下……」

「你要買肉嗎？一個算你500就好了。」

「天啊，我才剛出社會，身上連50都沒有，那來的500啊？」

「什麼？沒錢？那你還來攪什麼局啊？還不快滾！浪費我的時間！」

「大哥～別醬嘛！我只是想請教一下，你那些『品質13』的肉，是怎麼打到的啊？我怎麼打了半天，連個影子也沒看過？」

▶ 離城遠一點的地方的鹿，比較有可能可以打到品質13以上的肉，但相對的，危險自然也比較高一點

「看你還滿誠懇的，就偷偷告訴你吧！其實這些肉啊，你在城裡是打不到的，最好到離城遠一點的地方去打鹿。」

「有啊，我是到城外打的啊，可是最多只有品質8的，根本就沒有什麼品質13的。」

「別急，我還沒說完！那些可以得品質高的肉的鹿啊，都有一個特性，就是你一打它，它就會跑，下次你看到時，可千萬別把它放走了哦！」

「是哦！嗯～我知道了！」

「還有啊，如果你是法師的話，可千萬別用火球去打哦，火球雖然可以很快打死鹿，但肉的品質也就會下降了！」

「原來是這樣，難怪我都打不到，嗯，謝謝啦～」

「嗯，好好加油囉，祝你好運！」

有了高人指點，果然一下子就取得了品質13的肉啦！嘿嘿～王老闆，你最好趕快把寶物準備好哦！本大少來囉！

辛苦打肉只為吃！

「王老闆，這是最上等的肉！」

「嗯～色澤紅潤、紅白分明，沒錯，這就是我在找的上等13級肉，用來做火鍋最讚了，晚上可以加菜囉！」

什麼？本少爺那麼辛苦弄回來的肉，只是為了你這隻大肥豬要加菜啊？唉～算了。「王老闆，肉是給你了，那我的獎品呢？」看在有獎品的份上，就不和你計較了。

「嗯！這是你的獎金1000元。」

「什麼？我花了那麼大的力氣，好不容易取得來的肉，只有1000元啊？喂，老闆，再加一點啦～」

「嫌少啊？那不要給算了！」


▶ 趕快把肉拿去賣給肉店的王老闆，就可以領取一筆還不錯的賞金哦！

「好好好！」開什麼玩笑，如果連這1000元都沒有，那這個虧可真的吃大囉！沒魚蝦也好，雖然1000元有點少，但總比沒有得好吧！

「好啦！小兄弟，別說我欺負你，再跟你說一個祕密好了，在座標『107、316』的地方，住了一位隱世高人--『龍血先生』，你去找他，就說是比奇城的王胖子叫你去的，保証會有好處哦！」

「真的嗎？你沒騙我吧？」

「信不信隨便你啦！我可以去把這上等的鹿肉好好處理一下囉！」

龍血先生？嗯，聽起來還真的滿有隱世高人的感覺，好吧，反正我是櫻櫻美代子，就去看看吧！

神秘的龍血先生是何方高人？他會帶給搶錢小太保什麼樣的驚喜？請看下回「傳奇之搶錢作戰」

三國演義Online 官渡之戰

迢迢三國求賢之路

天三 從天而降億萬顆星 美女

漫遊者/從天而降 億萬顆星　40P\800S

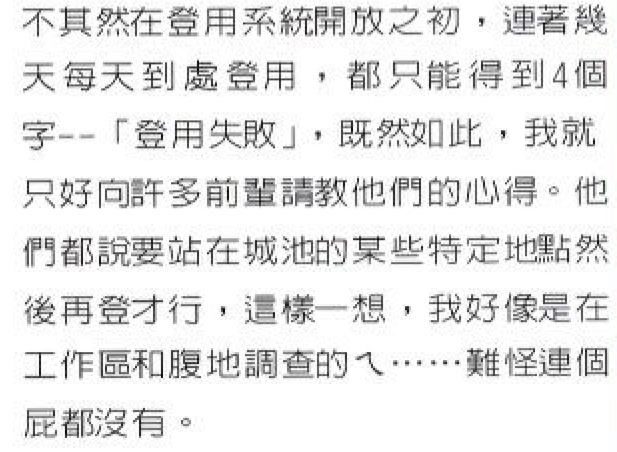




初出茅廬第一功！

各位漫遊者旅店的忠實讀者大家好，我是第一次投稿，寫得不好請多多指教。小妹是三國的老玩家，不過在他剛上市時就已經迷上了，就讓我來分享一下最近開放不久的武將登用的經驗吧！

根據之前看軟世的報導上說，登用武將有3個條件，分別是理念、屬性及將軍令，由於我才二轉不久，大約53級左右，而名聲大約42000，隱遁的理念，身上大概有10個將軍令。但是我一直覺得這種名聲高、等級中等的情況，想要登用到好的武將實在不太容易。果不其然在登用系統開放之初，連著幾天每天到處登用，都只能得到4個字--「登用失敗」，既然如此，我就只好向許多前輩請教他們的心得。他們都說要站在城池的某些特定地點然後再登才行，這樣一想，我好像是在工作區和腹地調查的ㄟ……難怪連個屁都沒有。



運氣來啦，某天子時我站在宛城的某處(地點保密)按下調查，竟然出現了賈詡的畫面！但是因為他是文官，所以要登用他就必須進行三國問答大考驗才行，呵呵～這些問題對我來說太簡單啦，只要常常去找李心潔練習問答，這些題目根本不成問題喔！賈詡就這樣被我登用到啦！

打開人才介面一看，咦？戰等才29而已喔？心中頓時生出送他回家的念頭，我好不容易升上二轉，為了繼續練功，當然要登用到一隻等級比我高的武將啊！現在竟然是賈詡……算了，既然是第一次登用到他，這值得紀念的第一次就讓他陪陪我吧！於是我就帶著他去練功洞窟打怪。先到長沙洞試試看，只見賈詡一下子便身陷匕首流氓和光頭劍客的圍毆，竟然死了！這時才發現，原來我沒帶武將的補品去用，難怪他會含淚離去啊！

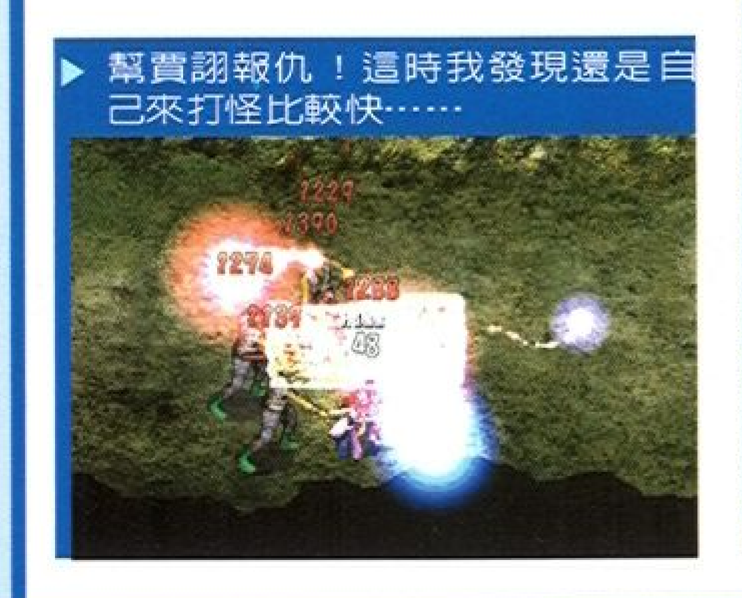


賈詡在哪邊登用到的呢？大家到處試試看吧！



含淚離去的血淋淋原因--被長沙洞的怪圍毆致死





幫賈詡報仇！這時我發現還是自己來打怪比較快……

再接再厲向前衝！

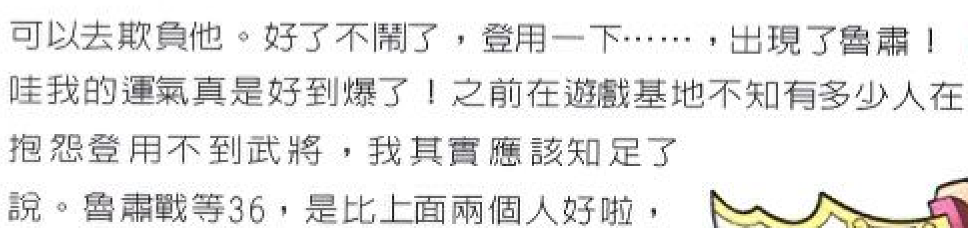
有了這次慘痛的經驗之後，我學乖了，馬上到許昌市集找藥膳師買補品以備不時之需，天啊～真貴！比起我自己吃的貴上好幾倍勒。買完之後在街上隨意走走，順便調查一下，ㄟ～郭嘉出現了！酷喔！不過他也是文官，讓我蠻失望的，只希望他的戰等高一點，能好好幫我練功。啊？才20級，真是越活越回去了，我不要啦！雖然他也會許多專長，但是小妹我剛剛退組，也不能做內政，要來幹嘛？於是我狠下心來，帶著郭嘉走到城外，設定好攻擊模式為主動攻擊，只見郭嘉莽莽撞撞地衝到仁義之士前開始攻擊，仁義之士當然不甘示弱啦，隨便打個兩下，郭嘉升天囉！



含淚離去的血淋淋原因--被長沙洞的怪圍毆致死



陳宮的術法攻擊，威力不小喔！



接二連三求賢難！

連著兩次登用，不是不小心被打爆，就是等太低登用到也沒用，到底我要怎樣才登得到一位武將呢？心裡真是懊惱。聽說新開放的城池中登到武將的機率比較高，那我去壽春城碰碰運氣好了，我對東吳的將領也蠻有好感的說，像太史慈啦、周瑜啦等等的，不過我大概登用不到吧，呵呵……

一到壽春城，迫不及待先打幾隻NPC解解悶，壽春城守衛蠻遜的，大家可以去欺負他。好了不鬧了，登用一下……，出現了魯肅！哇我的運氣真是好到爆了！之前在遊戲基地不知有多少人在抱怨登用不到武將，我其實應該知足了說。魯肅戰等36，是比上面兩個人好啦，但是不知到了山洞裡面會不會被打爆。

嗯～果然不錯喔！魯肅雖然是文官，但是打起怪來算蠻強的，到譙洞1樓被打扣5～6吧，算是合格了，不過實在不敢帶他去長沙洞。我就先在這裡安身立命吧！但是這樣過了幾天的遊戲時間，發覺這樣真的不行，實在是太慢了！魯肅啊魯肅，枉你生為東吳智囊之一，在我的手下竟然毫無用武之地，還是放你自由去吧！

▶ 帶著郭嘉到許昌城野外，他還興致勃勃地幫打田鼠，不知禍將臨頭矣！



▶ 俠義之士隨便揮兩下，郭嘉便含淚離開，等級差多少便可想而知



▶ 郭嘉戰等才20，帶著他真是個累贅啊！

四戰皆墨努力中！

為何我總是登用到文官呢？看我是女生就好欺負嗎？回去原義勇軍的城池--汝南城再試試看吧！其實我對汝南城有一份特殊的感情，也在這裡交到了不少好友，也成立了組織。但是中間發生了許多事，讓我不得不對他們說再見。這以後有機會再提，我回來這裡可是要登用到一個真正好用的武將啊！在這裡一切就沒這麼順了，又失敗了幾天吧，終於讓我又登到一位仁兄--陳宮！陳宮戰等45，嗯～看來登用成功機率越高，登用到好文官武將的機率也就越高。

陳宮顯然是更強了，不過，這回我決定讓他安安份份站在我身邊，等我找到一個好的組織加入之後，好好幫忙做內政，每天的國戰時間到了，再帶他去幫打國戰，畢竟武將登用不是只有練功這條路可以走，在國戰場上發威也是蠻重要的一件事吧！

雖然四戰皆墨，登用到的四個人都是文官，但從與他們的互動中我學會了人才的操作方法，這對我以後真正需要一名武將幫忙練功時，應該會有相當大的幫助才對。總之我不會放棄繼續追尋我的練功之夢的，五虎將們，大家一定要等我喔！

▶ 幫打壽春城守衛出出氣吧！面對等低的NPC，魯肅倒是挺厲害的





▶ 升級的速度實在太慢，最後還是放魯肅自由吧！

▶ 賈詡的武將特技竟然是增加能見度（弱）？



▶ 魯肅的特技也好不到哪裡去



▶ 陳宮戰等45，不算太遜但也不過是與我相當





天堂

法師人物數值推薦分配

漫遊者/bonoc　40P\800S



夢幻型	魔法型	泛用型
力量8	力量9	力量8
體質18	體質18	體質18
敏捷7	敏捷7	敏捷7
智力16	智力18	智力13
精神18	精神15	精神18
魅力8	魅力8	魅力11
Lv48		
HP=364 MP=431	HP=364 MP=384	HP=364 MP=431





================================我是可愛的分隔線^_^y==================================

夢　幻　型

1.有最高的HP、MP，在Lv48時HP364、MP431(大身體414，法全481)，號稱最有價值練到50以上的法師，因為其它數值可以之後再加，但HP、MP卻不能重來。

2.智力可達18(智鍊+魔書)，可享受不錯的MP消耗減免及魔法使用威力。

3.力量可達18(力杖+體魄+力套)，額外的力量加成，加上+8力杖揮舞，將擁有不錯的物理攻擊力。

為何說是夢幻型？因為這是針對理想主義者設計的法師，雖然血多魔多，但並無決定性的破壞力。其真正的實力只有在Lv52以後才能被突顯出來，但在Lv52前呢？只能說是慘淡經營。且他比其他類型的法師更需要重裝備來武裝自己，故不建議白手起家的新手就選用此種法師。不過他倒是絕佳的「助攻型」法師，因為：

1.血多不容易死。

2.有更豐沛的MP來進行各種補給、助攻的工作。

3.智力高，不管高治、緩術都很有力。

我覺得在遺忘島以及傲慢塔開放後，這種法師的重要性會大增，有著一二個這種法師在隊伍裡，更能發揮整體戰力。

專　職：高治、全治、體回、加速、體魄、通暢、神武等助攻補給法術

特　性：血多、魔多、難練、打人不痛、魔攻還好、只能帶2隻寵

魔　法　型

1.有較高的HP、MP(體18、精15)，在Lv48時HP364、MP384(大身體414，法全434)。

2.智力可達20(智鍊+魔書)，有最高的智力，加上智鍊、魔書後的威力更是恐怖。

3.力量可達19(力杖+體魄+力套)，傷害加成硬是比力18多1點，也能多帶一點東西。

這是種「攻擊、助攻、牽制、補給」兼備的法師，這種法師與夢幻型法師略有差異，在隊伍中擔任的任務也稍有不同，因為超高智力的影響，以智20來說，他有以下特點：

1.攻擊：雖然牽扯到續戰力、實用性來說，目前法師仍較難以魔法來做常態性攻擊，但不可否認的是，智20的法師用起攻擊魔法的破壞力是無與倫比的。

2.助攻：有著次高的MP，用起加速、體魄、通暢或神武等魔法，在次數上仍相當足夠。

3.牽制：因為智力超高，使得機率性的法術命中率提升，實用性更高，故很適合用來牽制敵人。

4.補給：與智18法師相比，智18法師高治平均回復量約為100，而智20則為120，在補給上更是夠力！

但在此強調的是他牽制的特性，因為組隊打怪殺敵仍以騎士為主，補給則以夢幻型來擔任，而這種法師若要更將其高智力發揮至淋漓盡致，應該讓它保留實力(MP)來擔任牽制的工作，偶而參與補給就好。

專　職：緩術、冰矛、木乃伊、壞物等牽制型法術

特　性：血多、魔多、較好練、打人不痛、魔攻超棒、只能帶2隻寵

※本文經巴友bonoc的同意轉載，感謝～m(_ _)m

泛　用　型

1.有最高的HP、MP，在Lv48時HP364、MP431(大身體414，法全481)。

2.智力可達15(智鍊+魔書)，剛好達高治減免省3點MP的門檻。

3.能帶3隻寵物(重點)，穿上紅騎士的斗篷後魅力可達12。

這種法師適合以下幾種人：

1.新手，帶寵物能較快累積財富。

5.高手，特高的HP不怕死，智力高、MP多，用起魔法來夠力，很適合帶寵物衝高等怪區，如龍6、遺島、傲慢塔等等。

主要是覺得「賺錢比較重要」的人，我推薦這種泛用型的法師，為什麼稱泛用型呢？一樣保留高HP、MP的特性，能到處趴趴走：把智力點數改加到魅力去，能多帶一隻寵物，3隻寵物比2隻好太多了；雖智力只有13，不過加上了智鍊和魔法能量之書後，一樣有15點的智力，用起魔法還是很夠力的，沒有特別的缺點，但好處多多哦！

特　性：血多、魔多、難練、打人不痛、魔攻尚可、能帶3隻寵哦！

============可愛的分隔線又出現了！============

以上是本人的拙見，為什麼我推薦這三種法師？其共通特性都是「體18」、智力偏高，因為未來將推出的怪物其變態程度大家有目共睹的，這是一位玩家對傲慢塔的心得：

『如果您是HP只有200多的法師，在這裡死掉是很正常的』

所以若不想被過低的HP限制了活動範圍，HP還是高點好。再者，在NCsoft有意讓法師回歸魔法之路的趨勢下，我個人覺得智力在未來會越來越重要，這是我練過數十隻法師的心得(不包括洗血、挑數值好而殺掉的哦)，在練過精智法、體魅法、力體法到最後的體精法(都有練到48哦)，我覺得體精法比較像法師，用起來也比較順手(血多比較不容易死= =)，這點給大家參考參考。

魔力寶貝

改造使魔之旅

天秤 !~.小柏.~! 魔法師

漫遊者/!~.小柏.~! 30P\600S



接受打倒改造殭屍的任務

是的，小弟我自從開放可以改造某些特定使魔時，我就非常的想要改造一隻的說，於是我便到(195.66)與「裘貝斯」說話，得知他是從東之國家來到法蘭城，哪知道他的孫女把他的所有設計圖都拿走了，所以他想要我幫他拿回來，他也會幫我們改造一隻使魔唷^0^。於是我便跑去東醫前晃晃看，看有迷有人要打傳說中的”改造殭屍”(因為這是其中的一個地方)，如果有的話，那我就可以去實現我的夢想囉！^0^

晃呀晃呀晃呀晃！咦？我沒看錯吧= =+，是有人真的要打改殭捏！於是，我便速速奔向銀行裡去提我的1250元(本身已經迷有多少嚕，250是傳送用的)，又速速奔向東醫前的廣場。但是…阿勒！阿郎咧？走嚕QQ。沒關係，你不等我是吧？我自己來叫……

!~.小柏.~!：「打改殭的+++++++++++++++++++++++++++++++傳亞村，限25等以上」

在一陣吵鬧的喊叫後，帶領著其他冒險的人出發前往改殭的基地嚕！



會使魔力扣10左右的的實驗藥



洞穴裡面的狗狗、腐屍&殭屍

差點迷路的一行人

走～走～走走走～我們……是的，我們從法城的地下傳送室，咻～的一聲，就來到最出名的獵人村--亞留特村，也就是被黑暗醫生強迫抓去實驗的村子(連隻小貓都迷有=.=|||)。衝呀～衝出了村子後，往下走後就可以發現黃色的傳送水晶嚕！咦？這個傳送的水晶……怪怪的，比之前的還要近，管他，近的也比較好……。阿勒@@！這裡面……怎麼有貓呀？唉～原來是誤闖謎之洞穴，反正跟我的目的沒關係，別理他。阿勒@@！改殭的那個基地不見啦>o<，我找～我找～我找找找，呼～原來是躲在岩石壁裡，吼！這場冒險還真辛苦= =。

進去躲在石壁裡的傳送石後，會來到「奇怪的洞穴」(嘿嘿～這裡也就是小弟我常常來K狗轟屍體的地方啦！練功地之一)，在奇怪的洞穴裡頭，隊伍一直嘰哩呱啦猛聊天，終於……來到頂樓嚕^0^，耶～開始打改殭囉！咦？怎麼不能打@0@，啊～我忘了找一位「無職照護士米內魯帕」小姐拿實驗藥了啦！難怪那隻”改造殭屍”一直說：藥…我要藥(應該是醬子)，在其他冒險者的扁罵之下，趕快趕緊衝回去找護士小姐去嚕！

護士小姐，你在哪呀？喔喔～繞回去又繞上來，原來就在底層的那裡而已，那我們繞那麼遠又是有什麼意義呢(不過多開幾個寶箱= =+)？呼～終於要開打寶箱…呃…不是啦！是改殭(滿腦寶箱= =)。



來到底層嚕！準備開打≧▽≦



殺死35級自暴改殭大作戰，開始！

改造使魔成功嚕！

改造殭屍等級35，會諸刃和自暴，旁邊是20幾等的小殭屍和腐屍。吼～殭屍不可怕，可怕的是他的自暴，自暴等於是他剩下的血量，所以不用力打的話，就等死吧！

嗚哇～(改殭的叫聲)，呃……我家的紅螳……死嚕= =a，讓我來轟死你吧！看我的火焰……砰！啪！咚！……



改造出來的殭屍喔^Q^

改造殭屍：嗚……嘔！

嗯……轟滴一聲，改殭爆掉嚕！咦？我頭上怎麼有東西掉下來呀？嗯！是改殭的手= =|||，哎呀！他的頭……嗯，肉一塊塊的掉下來@0@……快跑喔>o<，我不要吃殭屍肉！(我想太多= =)

是的，打完改殭後，可以看到帥帥的密醫「阿魯巴斯」，在阿魯巴斯旁邊有一個人，跟他說話就可以習得「明鏡止水」，當然我的目的不是為了學此技能，因為我有吸血魔法嚕(自己吸的都比明水來的多)！在此房間的左邊的角落那邊有一個牌子，那個牌子叫「香蒂的房間」，難道那就是我今天的目的之一(= =)+？

向牌子那裡走進去後，會被傳入香蒂的房間，裡面有一個小女孩，跟他說話後他會問你要不要買設計圖呀？買的話要記得一定要甘願被傳回地面唷！不然香蒂可是不賣你設計圖咧(每張設計圖都是1000G)！我是多打幾次改殭才可以改出來一隻的。殭屍一隻成本要5000G(以後會降價)，設計圖花了5500G，想改造一隻寵是非常辛苦的，因為每一次打不一定都拿到不一樣的，運氣不好的話，每張可能都是同樣的，不同的使魔都有不同的設計圖和張數(例：殭屍的是設計圖A.B.C三種而已)。



漫遊者的旅店

線上遊戲即時報導

魔力寶貝

阿卡斯擊倒任務

天秤 → 傑洛克 → 士兵長

冒險家/傑洛克 | 30P\600S



阿卡斯擊倒隊友名單

- 傑洛克：為自己生命有12xx的數字而自豪的士兵長^_^a
- ~superdog~：一位輔助戰士們作戰的巫師^0^
- 黑人小子：魔力不是很多的暴力傳教= =|||
- 冰雅～：已經練到10級法的厲害法師QQ
- 後藤沙織：愛搞笑的女弓箭手*_*

阿卡斯擊倒隊出發！

自從上次打敗佛利波羅後，有關時空之門的事有了初步了解，身為傳說中勇者的我，當然知道自己的宿命，我知道我該去拯救這個世界了……

那天在東醫廣場裡，我聽見有人大喊要去推阿卡斯，我當然就自告奮勇的前去了，大夥們準備好了就進入啓程之間準備傳送到傑村，但這時卻發生了意外，有個隊友他說他還沒打波羅>_<，我的天阿！那你幹麻加入阿！之後，冰雅～就登出回到法蘭城去找戰友。不知道等待了多久，終於有了好消息，來的是一位拿杖者……~superdog~，我還以為他是法師勒！原來是巫師，曾經有人猜他是樵夫、獵人之類低^_^”。

在參道通往阿斯提亞鎮的路途中，我們一群人吵吵鬧鬧的互相吐嘈^_^”，到了阿斯提亞鎮後進入神殿二樓，往左邊走跟布魯梅爾說話，然後進入傳送石來到「毀滅之村」。這是個像廢墟的村子一樣，到處殘破不堪，在此村裡找「克里斯多夫」祭司說話，就可以得到「風鳴之杖」，這把風鳴之杖看起來好華麗喔！可惜好像不能使用的樣子。



神殿二樓一景

風鳴之塔

之後走到(東63南63)有個石版，石版上有文字：『以軍神之名開啓海路』。雖然不知道這是什麼意思，不過或許是關鍵的一段話吧！離開了毀滅之村，我們在索奇亞沙漠沿著海岸線走，會有一塊特別突出的地，站在上面面對著海大聲喊：『以軍神之名開啓海路』，此時由東邊吹來了一陣強風。海水慢慢的退了……

我真不敢相信我的眼睛，海水往兩邊退去，留下中間的道路，我們小心翼翼的走，到底時就上了階梯，海水也全部回復原狀了，如果我們走太慢的話，不知道會不會被海水淹沒>_<。而現在的我們正踏在阿卡斯的土地上，放眼望去，會看到一座很高很高的塔--風鳴之塔，我們膽戰心驚的進入了風鳴之塔，在塔裡出現的魔物是都很帥的紅巨人和綠巨人，被他們強壯的手臂打到可是很痛低。不外乎的，這裡一樣會出現惱人的四大影子，所以打影子是有口訣的，好好記住「幻闇陰旋」這四字口訣，這樣打影子才不會出現烙兄弟的情形出現。

華麗的風鳴之杖

大約走到6樓的時候，我看到了…我看到了一隻長的像惡魔的守護者，我還以為要跟他戰鬥，但隊友說：「直接走就好了，幹麻理他= =|||」，聽他這麼一說，真不知道那隻魔物正在守護什麼。在塔裡我們一直上樓梯、下樓梯，我這才發現，我們怎麼一直在8～9樓徘徊阿？看著地圖的層樓，的確一直在8～9樓間跳來跳去的>_<，站在8樓的我，往下一看幾乎都是黑的，根本看不到下面的東西，由此可見這裡有多高了，掉下去的話，還真不敢想像阿！

不知道跳了幾個8～9樓，我們來了第10樓了，沒錯！阿卡斯的確是在這一層樓，在踏進一塊有特殊圖騰的地板上的同時，我們被傳送到了一個房間，眼前是看到的是一位被封印在門上的女神和一位想要通過時空之門的黑人。黑人？穿著血紅色褲子的黑人正是那位我們要找的阿卡斯，看著阿卡斯想強制進入時空之門，我們趕緊衝向前去制止，而一場戰鬥就隨著緊張的背景音樂響起而開始了……

決戰阿卡斯



決戰阿卡斯之戰

阿卡斯：「不知死活的小蟲子……乖乖的被我的火燒死吧……」

哼～看來不知死活的人是你吧！戰鬥一開始，~superdog~就用他那拿手的巫術--強力恢復魔法，施放在我們身上，這樣的話每當我們要行動時就會看到大大的綠色甜甜圈幫我們補血了，且連續補6回合喔！超好用低^_^。而黑人小子則是猛放補血魔法來維持我們戰士的體力，好讓我們有體力和阿卡斯決鬥。

這一次阿卡斯也是跟波羅一樣召喚出四大影子出來決戰，且都有兩次行動，我們當然也是繼續延舊規，依照口訣「幻闇陰旋」來一一推倒他們，看星星一顆…兩顆…三顆…四顆…連成線，ㄜ……嗚錯了，應該是：看影子一隻…兩隻…三隻…四隻…消成無(句義：消失不見的意思)。哈哈哈～阿卡斯阿！只剩你了耶！你剛剛還不是說要用火燒死我嗎？來阿！來阿！怕你喔！

此時的阿卡斯無法用出任何火魔法，為什麼呢？因為……阿卡斯的魔力早被我們的寵物用戰慄襲心吸光光了。現在要來玩什麼呢？恩…來玩10人大合擊好噜^0^，看著我們人寵合心、大家一同前往阿卡斯的面前一起合擊，而阿卡斯不知道怎麼了，狂叫了一聲之後，就變成一堆灰燼了……耶！我們成功了，我們成功的打敗了阿卡斯噜^0^。 跟封印在門上的女神說話後，可以得到有關時空之門的消息，說完後，我們就被傳回了召喚之間。呼～這一次的冒險，我覺得比波羅簡單多了，因為這一場戰役都沒被放全體魔法，還好影子及阿卡斯的魔法，我都沒有被打到^_^，所以躲過了不少的失血危機，真是幸運阿我。討伐佛利波羅成功、阿卡斯擊敗勝利，看來我離邪神李貝留斯的距離只差一步了……等著吧！邪神李貝留斯……

女神守護的時空之門







嗯嗯，月藏大人的安德烈斯漫畫單行終於決定要推出啦～目前月藏大人已針對單行本的內容提出企畫，當然，除了收錄之前的連載外，還有月藏大人特別為單行本製作的許多好東東啦，很多國民可能不知道月藏大人出過小說吧～呵呵！總之老編會統計上期回函的讀者意見調查資料後，在將最後決定的發刊型式與售價在雜誌上公佈給大家知道，請密切注意雜誌的消息吧，老編只能說－快了！

嘿嘿～老編的………．「萬用手冊」也推出了，因為怕沒市場，又是實驗的試作品，所以………．只作了五本啦～～加上老編沒寫過小說，沒在裡面加什麼料，因此………．不敢用賣的………．就在這裡送吧！遊戲規則如下，看了本期的連載漫畫後，請將自己推測幻想的下期劇情，寫在回函上寄回來哦，老編會選出「猜的最準獎」和「最有創意獎」等，各獎名額不限一名，總共五名可以得到老編的…．．「萬用手冊」一本！請看萬用手冊展示畫面，其實，老編帥氣與英俊挺拔，可說直追怪醫黑傑克啦！嗯嗯，想用eMail參賽的國民，也請e到老編的信箱喔~老編的灌水信箱是 chief@swm.com.tw，等你來信哦～





安德烈斯最驚配角獎得獎的人是……

嘿嘿……我從148期開始買，直到現在我才寄回函，真不好意思，這期的皇家放映室中，四賢者其中一位長得有點像老編，真的是老編嗎？為什麼要演這群一點也不「正義」的配角呢？

◆佑澤　50S

嗚嗚，沒錯，被忠實國民的你發現了……那就是老編我……．記得月藏大人答應讓老編以賢者之姿登場後，老編滿心歡喜、充滿期待，就等著出刊那一天的到來，沒想到……竟然是這麼驚……．．老編明明長的英俊挺拔、威武神勇的（請再看一次本專欄刊頭照片）………．怎麼會是這樣！？枉費月藏大人身上的名牌有不少是老編贊助的，難道稿費拖了幾天就落得如此下場！？這樣子是怎麼滴～不行不行，老編要提供企畫……嗯嗯，四賢者不敵魔王後…．就……合體………．變成…．．超級老編……．而造型……就是刊頭那個樣子……嗯嗯…．．哈哈……．就醬！





四月颱轉向過境冷氣團威力大減！

由於大平洋高壓逐漸增強，使得冷氣團威力大減ㄚ～～那～ㄝ～ㄚ～呢～～

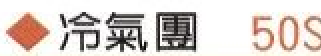
J.T：Sor，由於課業煩忙，竟然忘了寄上期的回函

Ato：哇咧！贈品愈來愈大手筆，我看不寄回函會虧死ㄝ-.-

Redsky：ㄝ？？這期的漫畫好像多了一點ㄝ！本人是覺得不錯唷！+U+U

Tane：喔唷！單機遊戲不夠我玩辣><|||現在都只有那些知名公司在推出，不夠…．．不夠辣><

大家的期望：抽到我吧！我們要贈品=.=





嗯嗯，本月冷氣團的四人相聲相當不錯，合乎政令宣導，又能振奮國民人心，照例…．賞…．．50S，嗯嗯，至於贈品…．．還是秉持大公至正的原則－乖乖等抽獎吧！！　ㄌ～～係～～ㄚ～呢～～（光速逃）。





雜誌內容大家談　尼爾斯坐鎮開講

1.為什麼P.54會出現…製衣公司的廣告？……@@

2.P.259…..這是第一次去注意那裡，遊戲護照內棕色框框是特約作家的測試配備？應該不會出現P4-200這種東西吧？P4起跳應該是1200(1.2G)不是嗎？

3.真是奇怪……這期的向上委員會竟然出現《石器時代》！？……一來都出了快三年，現在才看到很怪，二來那裡以前是沒出現OLG過吧？？

4.另人驚奇的第二件事，竟然有2篇「大長篇」在詛譙仙2……不過…..老實說，個人認為2篇各自在某些方面對遊戲或市場不夠深入了解，以致於部份內容有點偏差…..不過，大致都寫的不錯~~^.^　（有關StarForce的部份，應屬最嚴重的失誤吧？對這個不了解而妄下斷言算是致命傷吧…..？

◆Wayne　50S

嗯嗯，都是好問題，以下老編請小尼代答啦～～

1.本來小尼以為把廣告作的跟尼爾斯廣場的新聞一樣，就能逃過讀者的法眼說！沒想到眼尖的讀者真是多，竟有不少人都提出這個疑問！！嗯..其實這個理由也很簡單啦！！那製衣公司廠商就是常與王國合作贈品的廠商，然後呢小尼一不小心就發現他們有一些T恤很可愛，就很想把他們凹來贈品送給國民，在小尼苦苦哀求下，廠商大人就決定免費贈送我們一些贈品，不過要一點小小的廣告版面來交換，那小小的廣告版面就是我們的尼爾斯廣場囉！為了國民們的贈品，就請大家順便在看新聞時，看看一下廣告版面吧！

2　關於這個問題，小尼決定要請老編去打沙雷納屁股（老編應該很高興吧！）。經過小尼的查證，那配備的確就是P4-1.2G的CPU。不過沙雷納在完稿時出現了一點筆誤，把本來想要打的P4-1200少打了一個1了！還多謝Wayne的指證喔！希望經過大家詳細的抓漏，能讓安德烈斯有一天能達到零失誤的境界囉！



3　向上委員會出現《石器時代》的評論一事，在王國成員開會時就經過很激烈的討論了！基本上OLG由於時時刻刻都在更新，因此實在很難去下一個結論去評斷它的好壞，所以呢這一次純粹就是以實驗的性質，來讓國民們來看看OLG的評論寫法。如果國民們反應好的話就會繼續的再以相同的形式作其它OLG的評論，如果不好呢！就請騎士團的成員就再想想以其他的方式展現OLG的評論了！至於為什麼選擇《石器時代》呢？最主要原因就是上線的時間夠久，遊戲已經很成熟了！所以就先拿來試試看了！

4　魔王的洞窟出現兩篇詛譙仙2的大篇幅文章，根據小尼偷偷的去問魔王旗下的某名暗黑戰士，他表示因為仙2的確有很多國民都自願投入魔王旗下，我想是愛之深責之切的關係吧！至於文章內容有些顯得不夠專業的部分，那是當然的啦！投入魔王旗下的暗黑戰士，本來就是我們安德烈斯的一般國民，魔王只是提供管道讓他們有抒發對遊戲不滿的心聲，所以呢，如果要苛求他們把一切都合情合理，或者是如向上委員會的騎士般對遊戲有深入的了解，那麼魔王軍應該早就被消滅了吧！小尼在此在重申一件事，魔王洞窟的發言，絕對不代表安德烈斯王國立場喔！



RO指甲剪疑案　再度升堂！威～

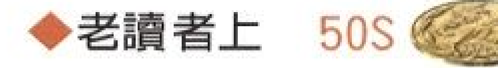
什麼！上一期軟世有送「RO指甲剪」？為什麼…….為什麼…….我沒有？？嗚嗚！老編～你・太・偏・心・了・吧！好歹，我也從1998年就是軟世的讀者了那～

哼！開玩笑！講到軟世啊～我可以從它以前輝煌的歷史談到現在沒落的地步～啊！啊～說錯了！

咳！總之，我對軟世，我們這些老讀者總有一些感情的，即使現在出了許多花樣百出的雜誌。但～我們對於軟世忠貞不二的死忠態度是不會變的！

嗯……所以，希望軟世的所有工作人員，能本著求新求變、精益求精的精神，繼續為大家編出更好的軟世。請加油！

好的作品，永遠都會有人欣賞的！（啊！別忘了，要把「RO指甲剪」寄給我喔！）





◆老讀者上　50S

唔喔喔喔！！打開雜誌一股撲鼻的「新書」味～好・香・啊（是不是很變態？^_^），還有…親愛滴老編，我要喊冤啊啊啊……..我上一次是在全家買的，可是也沒拿到指甲剪….嗚T_T，而且我居然糊里糊塗買了還不知…….直到看到這一期(168)才知道啊？全家有送ㄛ？那我怎麼沒有？？冤枉啊啊啊～～（狂泣）>_<

◆若亞　50S

理論上，只要全家買的都有RO指甲剪(167期，是在全家便利商店買，不是全家人一起去買哦～)，但是，從上個月到現在，陸陸續續有國民反映沒有拿到，原因上期老編已解釋過，在此不再佔空間贅述，補救方法當然是會補寄喔～請放心吧～～



撲鼻的「新書」書！？看雜誌時，視覺與嗅覺的雙重享受！！？嗯嗯，老編會去印刷廠問問，是否有在雜誌印刷時，加入點治療系香味的可能，呵呵，You offer me a good idea！！



拍賣拍賣 有拍就有賣！

我想問一下老編會不會上Yahoo拍賣網呢？狐妖最近迷上「拍賣」了～幾乎把自己所有的漫畫全賣掉了……..(除了棋靈王＆軟體世界之外^^)

◆塔矢亮應援團　團長-九尾狐妖　50S



嗯，這問題問老編就對了，老編有在上Yahoo拍賣網，也經常在eBay溜搭哦，而且老編不只買東西，還在eBay上賣過東西哦哦~原本的理想，是藉由eBay拍賣將雜誌送到世界的每個偏遠的角落，為此，老編還特地成為Power Seller，為此計劃預作準備呢！不過，目前因為後續物流人手的關係，還無法正式將雜誌在eBay上上架就是了…….. 說起拍賣，相信大部的國民關切的是如何安全的在網路上買到自己想要的東西，老編在此提供一些經驗——

1.仔細研究賣家的信用：大部份的拍賣站都有信用點數的設計，一般是信用點數愈高，賣家的信用愈好，但是，在下標前也要仔細比對研究賣家的信用點數結構，在拍賣網上，不乏自己拍自己買的惡質賣家，用虛偽交易抬高自己的點數，就是為了守株待兔騙人一票，對此種敗類，大家不可不慎。

2.與賣家多多互動：對想買的東西有疑問時，如果金額又很高，一定要寫信去清楚，否則網路拍賣不比實體商店可親自看貨，萬一東西到手發現有出入，很容易產生交易糾紛，而拍賣網多屬仲介角色，往往不能充分賠償受害的一方，所以，有任何問題，問清楚先～

3.付款方式的約定：很多交易往往因為付款產生糾紛，所以包括「如何付費？」、「郵費是多少？」都要事先問清楚，避免產生誤會，老編曾經買過不到10美元的東西，郵費卻要50美元，因為事先沒問清楚，只好自認倒楣了><～～

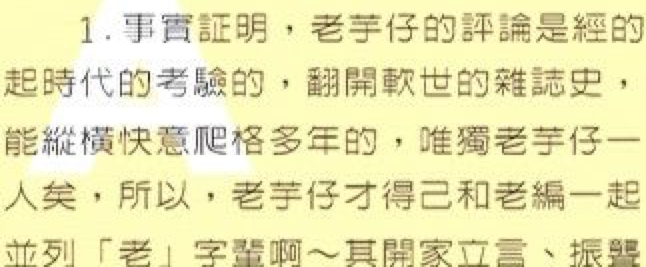
最後，言歸正傳啦－狐妖是對的，軟世真的不要賣啦～收藏一本算一本，等到它倒……哦….不….是到……五百期，前面的期數一定會增值的啦！！狐妖，你要記得下回先拍賣棋靈王哦……

光明騎士團vs暗黑魔軍團 到底誰勝誰負！？

1.這期「魔王的洞窟」兩篇評論「仙劍二」的文章寫的都很不錯，比「遊戲向上委員會」中的評論都好！雖然老芋仔的評論我滿喜歡的，但這次對「仙劍二」的評論太寬容了，我相信有不少讀者會參考雜誌的評論來買Game(包括我也是)，作家的遊戲評論應該更犀利、更嚴謹，要不然就沒意義了。

2.遊戲石盤中的「Patch修正大師」為什麼不收錄「仙劍二」的修正檔呢？這個遊戲很熱門，很多玩家玩，Patch檔應該優先收錄才對，真不知道「Patch修正大師」是以什麼標準選Game的修正檔？

3.連載的漫畫很好看，頁數太少了，希望多一點！



◆晴妙　50S



1.事實証明，老芋仔的評論是經的起時代的考驗的，翻開軟世的雜誌史，能縱橫快意爬格多年的，唯獨老芋仔一人矣，所以，老芋仔才得己和老編一起並列「老」字輩啊～其開家立言、振聾發饋的言論，著實仰之彌高，鑽之彌堅啊啊啊～～（歌功頌德完畢，老編下台找老芋仔領賞啦～～）其實，一篇評論文章要同時作到犀利與嚴謹，並不容易啊，若還要加點幽默，罵人不帶髒…..更需要神人的功力啊～而所謂的寬容，也許是玩家愛深責切後會採取的平均態度，而且，愈有影響力的人，愈需要注意自己的一言一行耶…..這應該是老芋仔的評論與「魔王的洞窟」的評論，會給大家不同感覺的原因啦～

「看你要看的，相信你相信的」，面對不同的主張，我們不會低估國民們的判斷能力啦，就醬～

2.這……是因為石盤的截稿日比雜誌更早的關係，光碟需經過資料燒錄與表面印刷，時間往往需一個星期以上，不像雜誌兩三天就可印好，這是一個頭痛的問題，請容老編再想想如何改進是好…….哎哎哎……

3.嗯嗯，由於成本考量，很難再繼續增加漫畫的頁數，所以，目前與月藏大人的共識是，會把劇情的節奏畫得更緊湊一些，然後再視大家的反應作調整，ok？

乖乖不得了　軟世也有三寶？

1.嘿…….這次的漫畫真的是超正的～竟然有限制級的東西…….太猛了吧～；2.封面是否可以用安德烈斯的成員ㄚ～我是怕看到自己痛恨的遊戲時，會給他……(後果自己想吧！)偶爾用一下也不錯吧！軟世有三寶：字精、圖美、內容好

◆黑熊筆　50S



1.嗯嗯，可能太多人覺得之前的感覺太血腥了一點，所以月藏大人畫了一些治療系的畫面，連老編也精神為之一振啦～自從上次蕾蕾被……砍後，老編就一直不敢再問月藏大人：ㄟ，這期大人要畫點什麼啊？……..因為….提心弔膽的日子不好過啊，聽說最近新聞局要對媒體採取計點制，我看上期至少被記「二點」了啊啊啊啊～；2.記得改版那期試過，但是以銷售情況來看，效果算是不佳，老編心想可能是剛剛改版，大家不知道這些在封面上的人是幹嘛，從那跑來的吧？現在大家都對安德烈斯的眾人們充份認識了，有了親近感，再次登場可能會受歡迎哦～嗯嗯，其實老編也想在封面試試像A3一樣治療系的東東，比方說「芙蓉出水的沙雷納」、「綠野踏青的蕾蕾」等等，可惜目前封面已被預定至三個月後，若要正式堂堂推出，也要三個月後才有可能了！所以，還是老編老話一句－敬請期待～

玩家救濟所　專治各種疑難雜症



光華浮現－獨角獸聖堂出土！

TO老編：偶覺得ㄛ，既然有「魔王的洞窟」，為何不開放一個…..嗯…..「獨角獸的聖堂」讓大家來鼓勵好的Game呢！PS：偶覺得「安德烈斯之四賢者」中，有一個酷似老編ㄝ！那個有紅髮戴眼鏡的。

◆瑜兒 100S



這真是舉世無雙好建議啊～老編有茅塞頓開，三步併兩步跑進去的獲救感覺了～讚！

原本最擔心的就是「戰士評議學堂」面臨倒校的問題，這「獨角獸的聖堂」一開，讚！

幾乎解決了所有的問題，嗯嗯，馬上叫尼爾斯和沙雷納去企畫…….瑜兒有開茅塞之功，100S不成敬意，請收下吧！

羊咩咩～老編對不起你！！

讀者們投稿的畫，不管有沒有刊登上的，你們最後是如何處理啊？1.丟掉；2.放進皇家資料庫永遠收藏；3.被各位編輯帶回家；4.給印刷廠的人；5.羊年行大運！為了討好羊咩咩，把畫送給他們！

◆瑪克舒 50S

嗯嗯，如果只能單選的話…..老編選2.，因為我們都有把所有的回函按期數歸檔哦～如果是能複選，老編要加選3.，因為每個月都會收到特別指名給誰的回函，當然要拿給當事人喔！目前，好像蕾蕾和小藍收到最多吧！有的還畫的粉美耶～所以請放心哦，各隻字片語的鼓勵與信手塗鴨的心意，可是我們未來一輩子的美好回憶啊，丟不得的啊！就請羊咩咩繼續餓著吧！咩～～

安德烈斯心情留言版

Q 學測將近，但是實在是無法靜下來好好看書…….頭好痛～既然唸不下書…..就拼命玩Online Game！我不想唸高中了！世界上為啥有考試制度啊～爛東西～

◆語晨 50S



Q 慘了，高三下竟不幸患了嗜睡症，坐到了木板椅上就趴桌，不知不覺到午休，連飯都忘了吃，再這樣下去，我的畢業證書會成為學校的桌墊的，神啊～～請你告訴我要如何對抗睡魔啊～我要我的證書啊～>_<~~

◆櫻井小時 50S



A 嗯嗯，好像有不少國民正處於高三症候群的苦惱中啊～讓老偏很不忍心啊，其實，老編當年高三時並沒比較好啊，有一陣子因為注意力無法集中，完全唸不下書，被父親大人押去測腦波啊～護士阿姨很溫柔的幫老編在頭上黏了很多電線哦～測完腦波後，醫生說：沒事！壓力太大！聽了這句，說也奇怪，老編就好多了，只是頭上頭髮因為測腦波被理的一個洞又一個洞，哈哈～還有，記得當年還有同班同學一陣子沒來上課，後來才知道他是因為壓力太大，眼前居然一片黑暗－暫時失明！！！所以，人說一山有比一山高，壓力還比最高的山還高！老編能講的是，考期將近，盡量別和別人比啦，就和自己比吧！放鬆心情，多少讀一點，每一天都能比昨天的自己好一些，多準備充分一些，以最佳的心理狀態面對考試，這樣做也許是最有效的方法哦～ 至於「櫻井式」的嗜睡症，老編高中時上數學課也是如此，不但眼皮沉重，哈欠達成數百連打的紀錄…..後來看了一本書，寫著：把舌頭捲成o字型往下顎壓，然後用嘴巴吸氣，用鼻子呼氣，此法可保清醒無虞，老編照本試過………完全沒用！哈哈！所以，打瞌睡通常是睡眠不足的原因，只要平常保持規律的睡眠即可，盡量不要熬夜，這是老編過來人的良心建議！啦啦啦～

Q 請各位大大多多保重身體，多多戴口罩哦！！（才不會得Sars）

◆詠勳 50S



A 謝謝你的關心哦～我們會為了大家，為了雜誌好好保重的！嗯嗯，忽然想起可以試作「安德烈斯口罩」來玩玩，如果研究成功，也許可以隨雜誌附送哦～呵呵，馬上把這個企畫送交仙人研究室執行喔～

Q 1.當編輯可以賺很多錢嗎??

2.老編有當過大學生嗎？我現在是大一生，要怎麼過才有意義呢？可以教教我嗎？

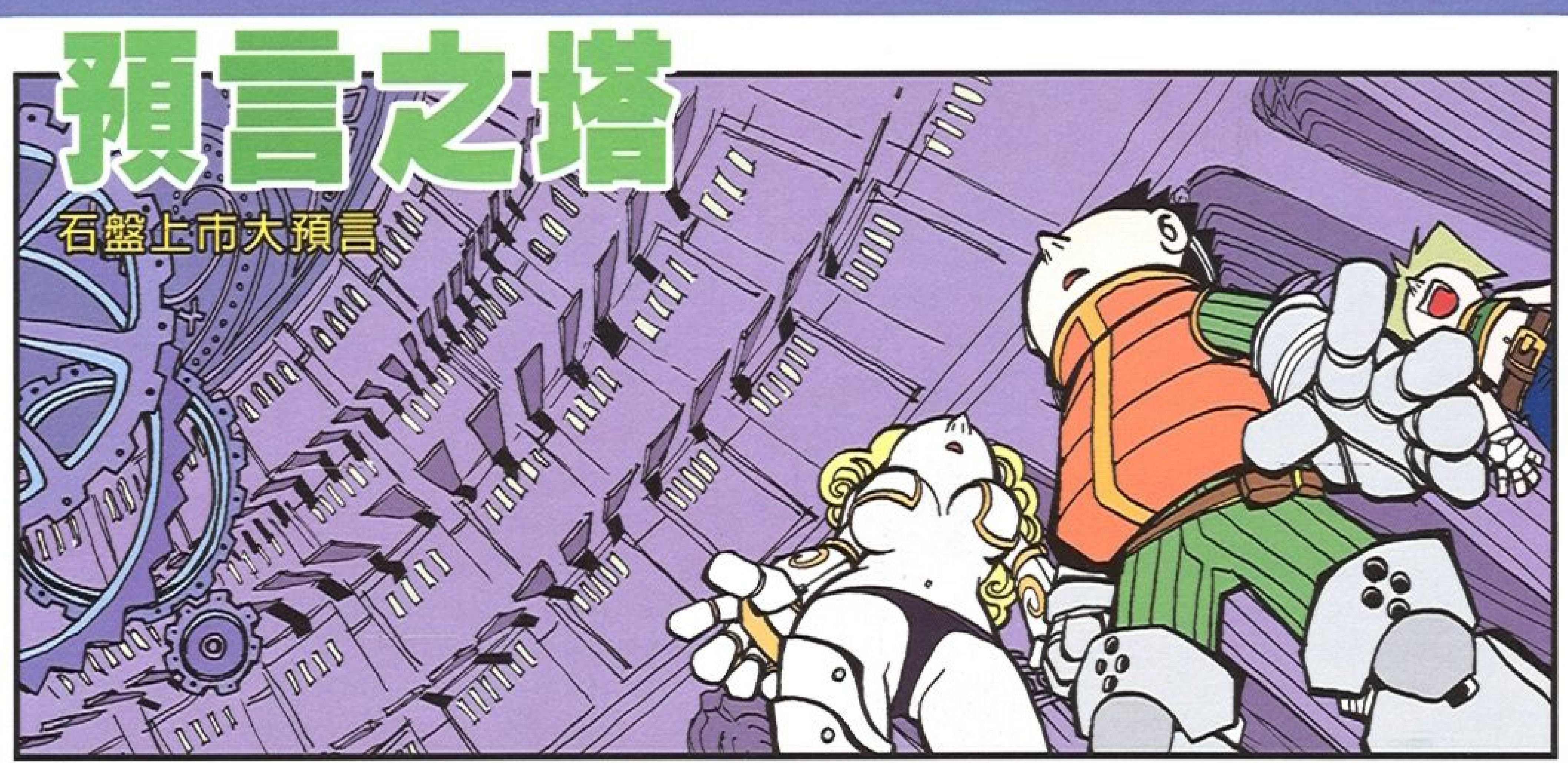
3.老編，大家都叫老編，因為你很老嗎？

◆仁智 50S



A 1.嗯嗯，S幣有一些，但是「小朋友」總是覺得不夠…….如果有一天S幣可以拿到百貨公司買東西，老編就發了！

2.嗯嗯，老編當過大學生哦～但是，我想每個人當大學生的風格不同吧，有的人是焚香操琴，整天讀書；有人則是上山下海，「由你玩四年」。以老編的經驗來看的話，在大學選系之後，讀書應求在專業上融會貫通，而不是應付考試了事。老編發現，在大一成績差不多的人，在大四時對大一所學的了解程度是因人而異，而如果只是應付了事，全部忘光光，就太對不起自己所選的科系了，所以，要是不喜歡自己所選的科系，那就趁早轉系吧！另外，有空閒的時間要充份利用，多參加社團或活動，多認識一些朋友，因為，大學時代認識的同學或朋友，都是未來事業上的重要支柱哦～





角色扮演《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●神喻　中文版	1080元	松崗
●龍戰士4(中)+洛克人4-6	990元	第三波
●神隱少年	未定	亞博克

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4月
●絕冬城之夜－黯影之心(暫)	790元	英寶格
●征天風舞傳～三國誌異	未定	弘煜
●靈幻宅急便	450元	怪獸蛋
●三國孔明傳	未定	第三波

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 5月
●勇者爆爆龍	未定	智冠
●叮噹五福星	未定	智冠

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 6月
●三國霸業II	699元	詮積
●幻想三國誌	699元	宇峻
●蒼龍少年－平裝版	680元	遊戲龍
●蒼龍少年－精裝版	888元	遊戲龍

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 7月
●蕩神誌(Sealing God)	未定	戲魔師
●如來神掌	未定	智冠

益智、音樂《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4月
●麻將幻想曲	未定	明日科技工作室

多人線上遊戲《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●魔法奇兵	未定	瑪亞
●無盡的任務(中文版)	未定	遊戲橘子
●寵物王online	未定	第三波
●巨商	未定	遊戲橘子
●封神Online	199元	鈊象
●聖戰（Cronous）	未定	易吉網
●千年貳：匠神之章	未定	永世泰

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4月
●三國策 online	未定	第三波
●旺來麻將on-line	未定	億泰利
●戰神War God	未定	優邦數位
●新西遊記	299元	遊戲龍
●不滅傳說	49元	遊戲龍

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 5月
●金庸群俠傳online－小寶闖情關	49元	中華網龍
●三國演義online－激戰長坂坡	49元	中華網龍
●奇蹟死亡沙漠－塔爾干	未定	因思銳

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 6月
●神甲奇兵Online	未定	昱泉

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 7月
●武魂Muhon	未定	優邦數位
●吞食天地ONLINE	未定	中華網龍
●凱旋：黃金聖戰之役	未定	瑪亞線上科技

動作、冒險、運動、競速《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●特勤武力	未定	飛玩
●火線獵殺資料片 － 古巴風雲中文版	690元	松崗
●間諜遊戲	1200元	松崗
●間諜遊戲（含特務帽及萬用鉗）	1200元	松崗
●法櫃奇兵：王陵再現	1090元	美商藝電
●ATV 四輪越野沙灘車	未定	瑪吉斯科技
●赤色戰線 II	未定	英特衛

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4月
●危機最前線 2	990元	英寶格
●潛龍諜影：真實之影 2	1380元	英特衛
●三角洲部隊：黑鷹計劃	未定	英特衛
●Raven Shield 中文版	1090元	松崗
●核武浩劫 2	990元	英寶格
●影子武士－越南之役（暫）	未定	英寶格
●槍林彈雨中文版	980元	英特衛
●魔域幻境 2（中英文版）	1080元	英寶格
●決戰時刻 － 鋼鐵任務	499元	英寶格
●極速房車賽	890元	英寶格
●美國職棒大聯盟 2003 明星賽	1090元	美商藝電
●鬼武者（中文版）	1290元	美商藝電

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 5月
●越野菁英賽 3	990元	英寶格
●駭客任務 （中英雙語版）	1280元	英寶格
●決戰時刻 － 光榮戰役	499元	英寶格
●懲越戰爭	890元	英寶格
●人民解放陣線	990元	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 6月
●古墓奇兵：黑暗天使	1080元	英寶格
●勇者泡泡龍 4	580元	龍愛

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 7月
●衝出封鎖線	未定	英寶格
●四海兄弟 （中文版）	890元	英寶格

策略、戰略《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4月
●英雄無敵四資料片：疾風戰場	780元	英特衛

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 5月
●文明帝國 3：帝國爭霸）（中文版	690元	英寶格
●文化 2	未定	光譜

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 6月
●海商王	未定	光譜
●文明帝國經典全紀錄	2200元	英寶格

即時戰略《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4
●魔獸爭霸 3 中文超值版（主＋資）	1080元	松崗
●魔獸爭霸 3 中文超值版	1080元	松崗
●攻城計（暫）	未定	英寶格
●君臨天下 （中文版）	990元	英寶格
●兵臨城下	890元	英寶格
●1503 美麗新世界（中文版）	1090元	美商藝電

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 5
●神鬼戰士	890元	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 6
●突變殺陣	890元	英寶格

經營、模擬、養成《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4月
●暴風雪：被遺忘的戰役	1380元	英特衛
●企業霸主 II 中文版	1090元	松崗
●模擬渡假村 （中文版）	890元	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 5月
●模擬市民一超級巨星	未定	美商藝電

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 6月
●模擬樂園 2 資料片（中英雙語版）	790元	英寶格
●紅樓續夢－平裝版	599元	智冠
●紅樓續夢－精裝版	699元	智冠

魔王的洞窟

魔王棲息的所在



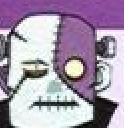


歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個15P跟100S，當然罵到我心崁中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：

欠罵的對象：
（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商）
開罵者：
（請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名）
為何該罵的來龍去脈：
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料：
真實姓名、電話、地址、身分證字號

魔王的洞窟 人民在此發洩對遊戲的不滿情緒



欠罵的對象：

三國群英傳四





開罵者：暗黑戰士 King

為何該罵的來龍去脈：

我從以前開始就很喜歡《三國群英傳》系列遊戲，這次四代出來我當然不會錯過，安裝後，處理完光碟保護程式後，終於可以開始玩了，一開頭那呂布一夫當關的畫面真是帥到不行，還有之前報導所說的千人戰真讓我躍躍欲試，選好劇本和君主後，就開始，ㄟ……奇怪，不是可以帶五個將領嗎？疑……為什麼不能按（加入部隊）啊！（說明書上也沒寫...）好不容易摸索出來了，原來是要升級阿，好吧，我就練吧，一開始我當然是不停換不一樣的人出去爭戰，後來發現不對，等級差太多了吧，我要用兩個打三個喔，忽然想起軟世167期有攻略，要練“精英兩隊超強組”（軟世…真的很有用喔），雖然還是有差，但沒那麼多了（我40左右人家50多）

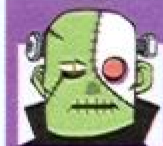
之後我才知道這只是個開端罷了……接著我發生了一連串的跳出桌面（X的！一個小小的城要我攻3次，而且3次算少的了），擂台賽也是拼命跳，忽然我又發現有快速存檔耶，之後我就很放心沒有那麼頻繁的存檔，然後，我再讀取快速存檔時，居然跑出一個什麼讀取失敗（我的紀錄啊！嗚~~）之後，我又發現敵人都不會進攻，在大地圖上遇到也不會進入戰鬥，敵人會守著關卡不放（難打，因為有城防，因為是最幾個敵將強還有等級問題），搜索很難搜到武器（我只搜過村正 and 紅纓槍）。



最強的就是以下現象……他有好幾部曲喔！！跳出→跳出（數次後）→光碟保護程式失敗（很花時間喔）→只好把光碟機推出再推入和跳出→跳出（數次後）→戰爭戰敗重來→在動畫時，一片漆黑（這是當機，不是跳出喔）→重新開機，這樣就浪費不少時間了，我們學生又沒多少時間玩：你會說幹麻不下載更新檔，我想啊可是……我沒網路而且我覺得遊戲要出就要做到最好人家國外的遊戲有那麼多更新嗎，又不是網路遊戲，也沒人催你，有很多遊戲續集想賺錢，趕著出啊，結果問題一大堆，群英傳1、2代還可以，接下來…希望所有國內的廠商不要在這樣了，不然不要怪我們不用國貨……

魔王的眉批：

哀……撇開遊戲性不談，現在的國產遊戲幾乎都在玩這種當機遊戲，真不知當初測試組是怎麼抓bug的，連這種最基本的bug都抓不出來，每次都是事後用修正檔補強，真是辛苦買遊戲的消費者們了，買完遊戲還要忙著找修正檔才能玩……，賞15P、100S。



欠罵的對象：

智冠．新幹線．RO

開罵者：暗黑戰士 武士

為何該罵的來龍去脈：



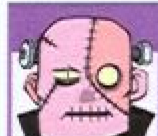


自從我看到了智冠的RO遊戲新幹線慘遭被人抗議時，我有些感受，那就是太帥啦！！！終於有人為我們這些小老百姓出口鳥氣了，不要抱怨說你們怎麼樣，事實就是如此，都擺在衆人們的眼前了，「RO有三寶，LAG，斷線，修不好」這排大字已經找上你家門了，這就表示你們的管理方式要改進啦，快給我醒醒吧，智冠，新幹線！！！我們已經忍粉久了，在不改進你們就要倒大霉啦！！！我聽我朋友說，RO這款遊戲非常不錯，只是找錯代理公司了………我還聽某些人說，聽說日版的RO，一個伺服器就有多台電腦掌管，完全不怕LAG說，而且維修方式是一次維修幾個地圖依此類推，維修時間完全不會遲到，時間一到通知後馬上撤離、馬上維修，時間一到馬上開啓，且公司陣容堅強，服務又周到，有種賓至如歸的感覺，（我朋友說它有玩過日版，且用英文交談），但反過來看台灣的RO，有時人多時頻頻LAG，又有時突然斷線，看公司處理方式有種修不好的感覺，還聽說台灣的伺服器是5:1，就是五個伺服器一台電腦掌管，天哪！！！如果是真的話，省錢也不是這樣省，靠~~~~~！！！你們的維修方式讓人不敢感苟同，不準時且無預警，沒效率………缺點太多，不到半年外掛滿街跑，客服也怪怪的（這也難怪，台灣的環境本來就是這樣，不守規矩，動歪腦筋，態度傲慢，然後把習慣傳給子孫，台灣就變成了病入膏肓的地方），我本來是玩天堂的，後來天堂白目太多才轉戰RO的，但是不久RO也快跟天堂同化了，且居然慘遭舉牌抗議，還被市政府招去開會泡茶，我想也不是什麼好事（不要隱瞞了）總而言之，我想你們也知道我的用意，用心處理，讓RO更好，不要成為我第二個拋棄的對象…………



魔王的眉批：

自從台版的RO開始以來，的確存在著一大堆的問題，lag、斷線、維修不準時、無預警維修、bug、bot、駭客物品疑雲……等，再再都讓玩家對RO失望，雖然有些問題已經解決，但相信還是有很多問題存在的，希望新幹線能拿出魄力來好好改進，不要等到玩家都跑了才後悔，別辜負了RO這款好遊戲………，賞15P、100S。



欠罵的對象：

英寶格

開罵者：暗黑戰士 Anderson

為何該罵的來龍去脈：





當初英寶格要出《絕冬城之夜》的中文版時，有分幾種版本，而因為我蠻喜歡這款遊戲的，所以我就在巴哈姆特預購限量一千套的精裝版，經過漫長的等待遊戲終於寄來了，雖然說感覺上未當初預期的好，似乎與平裝版的差不了多少，但是想到它只限量一千套那也就算了，沒想到過了一個月各大電腦門市都有在賣精裝版，而且還更便宜，此時忽然有種被坑錢的感覺，我認為遊戲經銷商必須有職業的道德，不因該用些噱頭來欺騙玩家，否則只會造成玩家對廠商的不信任，而日後便不買它的遊戲，順道一提的，英寶格對遊戲品質的監控真的很差，不但之前英文版的手冊做的讓玩家議論紛紛，這次的中文化更讓大家抱怨連連，難道他們認為提供好的遊戲品質也只是一個遊戲嗎？

魔王的眉批：

花大錢買精裝版就是要買它精緻的包裝來收藏，而英寶格這樣做，就一點價值都沒有了……，真是不可取，希望國內廠商別再這樣濫竽充數，去研究看看國外的“精裝版”是怎樣包裝的，這樣的精裝版才是我們玩家願意花錢收藏的，賞15P、100S。



欠罵的對象：

仙劍奇俠傳二





開罵者：暗黑戰士 KKman

為何該罵的來龍去脈：

咳…咳…先清一下喉嚨！七年多了（將近八年）！這經歷了多少的寒暑啊！為了仙劍一這套GAME 我花費了多少精神和時間去破關！紮實的劇本，創新的遊戲內容，迴盪心腸的好音樂，再再都是我在無聊之時再重玩的遊戲！後來…每當看到電玩雜誌報導說大宇將出仙劍二時，我就滿懷心喜之情，至離家最近（一趟來回要40公里）的電腦公司去詢問這套遊戲大約何時會出！但每一次總是空歡喜！最後，終於，確定！仙二出了，我毫不考慮的就掏錢出來買了回去，結果是……

註：從第一次破關後少說又重玩了不下二十次，而且還從DOS版玩到視窗版（最早的仙劍一是用1.2MB磁片十二片和CD版兩種版本出版，那個時代的光碟機只有四倍速光碟機（八倍速還看不到影子），一台要好幾千塊，家境貧苦買不起只好買磁片版來安裝，單安裝時間就要用上一小時，後來升級電腦時才弄了一台四倍速光碟機，也在那時候才玩光碟版《視窗版》）！



❶ 安裝完畢後不能玩，因為防拷程式挑光碟機……

天啊…！PLEXTOR 的SCSI 的光碟機不能用，好…用PLEXTOR的IDE 燒錄器總可以了吧！什麼，還是不能玩…我咧…怎麼辦，要把片子拿去炒雞蛋嗎？好吧，找更新檔這總行了吧！終於，抓完了更新檔更新後用IDE的光碟機才能玩，用SCSI 光碟機來讀，程式連跑都不跑！這也叫防拷程式，還是這家做防拷公司跟他所認證的光碟機公司有掛勾？令人不解！

❷ 要進入遊戲前的防拷認証過程，對不起，附在遊戲光碟片子上的序號他認不出來！

哇…好神奇喔！我買到了一輛有鑰匙卻不能開的車，真是神奇…這怎麼辦！有了！請更新！又是更新！壓這片子的公司難道不知道品管這種東西嗎，大宇不管的嗎！

❸ 進入了遊戲後，唉……………

我只能說，仙一的味道沒了，主角也不使劍了，仙劍二字沒了含意……乾脆改名吧！魔刀奇俠傳！（官網討論區好像有人用了，不管，沒差，反正仙劍二字已無含意了）仙劍之魔刀外傳！（不錯喔，我認為不錯，大宇可以用用，看名字就知道劇情）

那怪物呢？這個就更可笑了，加了幾種Q版的小怪獸，再把仙一的所有怪物弄得細膩一點再放進去！呵…仙二的怪物群…可笑…可笑…（更好笑的是軟世前幾期的仙劍二出版介紹還說了一堆恭維話《屁話》，看的我這個將近十年的老訂戶，在玩過仙二後再看一遍，氣的差一點退訂軟世）！

劇情…算了吧，這比小鄭和老莉的老少配跟老鄭和小蟬的天上掉下來的禮物的劇情更可笑！一點突破性也沒有，虧我在玩仙一破關之時靈兒用生命去和那老怪物決一死戰後加上那段可悲又扣人心弦的結束動畫時，我可是莫名的感動了好久，而現在，我竟然還在因為仙二這遊戲的無限當機而沒有辦法繼續下去之時，用了最新的更新檔，去看了討論區裏的留言，用盡所有一切的方法，當就是還在當，當的我心悶氣憤，怒火大燒！更氣的是我更新了1.02版本之後，系統當的更厲害，只好再重更新1.01版的更新檔！

再說音樂！我大哥說：「咦！這音樂不是從仙一就有了嗎！是重新編曲還是怎樣，仙一的音樂就是這樣啊！」我大哥在大陸待了六年多，從玩過仙一後就去了大陸工作，事隔多年，他是猶記仙一那動人的音樂。並不是說仙二的音樂不好，只是仙二的音樂好像由仙一的MIDI 音樂檔變成了WAV 檔而已！生硬轉變成柔和，但感覺上好像沒有多大的改變，只是延用仙一的音樂而已（我終於知道…廣告是會騙人的）。

再說音效！仙一那做到好處的音效再再都是遊戲者在遊戲過程之中最能讚嘆的！無論是遊戲過程或是戰鬥之中的叫喝聲，武器的使用聲，都是令人感到這款遊戲的精緻性與完美性！唉…只是可憐了仙一，你的弟弟仙二怎會如此不濟啊！壞了你的名聲不打緊，連出這款遊戲的公司也背上了罵名！真是可憐！

再來，遊戲的迷宮挑戰性！如果滿分是一百的話，我只給59.5分，而且還不能四捨五入！如仙一的蛇窟，鎖妖塔，試煉窟等等仙一中有名的迷宮，過程雖長、難度雖高，但過了之後的心情真是酸甜苦辣，五味雜乘啊，仙一的迷宮我打85分。反觀仙二，只走了一小段，就要跳頁，跳頁還不打緊，中間還弄把刀給你看，再進入到下一頁，真是浪費玩家的時間，仙



一的迷宮可以連貫，為什麼仙二不行，難道狂徒小組中間換了人就等於換了顆腦袋了嗎？想不透！

最後…遊戲的過程！天啊！這是我玩過百來款遊戲中，最會當也最多BUG的遊戲了，從遊戲一開始就是當機陪伴著我渡過這無聊的夜晚，用當機來打發我不知如何發洩的時間，用當機來考驗我的好脾氣！再再…都是當機惹的禍！說真的！像這種不負責的遊戲不知向消基會投訴不告他們會不會受理？不說劇情和名稱不同，不談音樂和音效，單單遊戲之中所出現的BUG來說就真的是令人不知如何是好，有的人更新之後破關了，有的人更新之後還再等更新！不要跟我說我的硬體的關係，如果我的硬體還不夠好，那我看有一群就別想玩這款遊戲了。

看了我這怎多的廢話，我最後只能說！【水能載舟也能覆舟】

仙劍這名字讓大宇的招牌在遊戲界中無限閃亮，但也可能因為這個名字會毀了大宇！上述也許是我言重了一些，但大家想想，前作可做好的，為什麼後面的作品不行，是什麼的因素使得仙二現在落得這等下場，玩過仙一的幾乎都說仙二已經沒有超越仙一的感覺，反覺得是仙一做的太好了，我看仙三也許就沒有再做下去的必要了，前提是如果它沒有超過仙一的話，那仙劍奇俠傳這一系列的遊戲就此停了吧，最起碼讓大家有個思念，台灣曾經出現過這款超人氣的單機遊戲！仙二已經沒有玩下去的必要（如果BUG再不改善的話），想玩，把仙一再拿出來玩一遍吧！

最起碼，我玩過如此經典的華人遊戲！他的二代跟本不能跟他相提並論！說到這，我真是無言以對，是大宇沉淪了，還是狂徒不再是狂徒，而只是稍有名氣後的狂氣之徒！

終於……我非常努力的在無數次當機過程和仙二拼鬥，終於，電腦中記錄的時間為六小時三十九分鐘搞定這部遊戲（我發現等更新，等當機後的重開機的次數大概可以比遊戲時間還長）！天啊！這是一部什麼遊戲，說內涵沒內涵，說實力沒實力，而這家公司又非常會行銷，我真的是拿錢給人花，白當冤大頭！沒結局動畫就算了，後面的小組成員介紹卻拉的好長，好長！深怕玩這部遊戲的玩家不認識這些作者，不過我不反對，我反對的是我不能用取消的方式直接跳過這個介紹畫面！我倒反而喜歡仙一的後面結束的動畫和小組成員的介紹，畢竟，仙一的用心我們看的到，仙二的用心我想全建立在賺錢這個方面吧，大宇已經沒有為仙劍迷的玩家做好支持的動作，現在無論他們再說些什麼，我想…事實就是如此，想挽回聲勢就靠仙三吧，不然就停在仙二就好，反正好壞名聲大宇全有，似乎不用太在意仙三了。





做出一套問題如此多的遊戲，還敢說賣的有多好（官網上頭說的），我想，之所以這樣，全是靠仙一的關係，大家等著看吧，等仙三出來，絕對有人會哭！看他還能賣的多好，反正仙三出來我絕對是站在觀望的態度，除非仙三超越了仙一，否則我一定不承認仙三或仙二這些作品，因為他們公司為了賺錢，完全沒把玩家心中期盼的系列遊戲做出來，好恨，拿錢去當冤大頭！

大宇，為了仙一的名聲，我現在起把你列為拒絕往來戶（虧我還是軒轅劍系列的愛護者）！

大宇，好好深思一下吧！為什麼會被我說的這麼多，難為我這個好脾氣的人，唉……！

就說到這裏，反正我也破關了，仙二就把他打入冷宮吧，我想我是不會再拿出來玩第二次的了，因為身心受創嚴重！現在我要去修身養性了！假如仙三出來要我玩的話，再說吧，我的身心受不了再一次這種摧殘！



魔王的眉批：

繼續為仙劍奇俠傳一代哀悼中………，已不想再說什麼了，或說大家該罵的都已經罵完了，我無須再補充了……，賞40P 、400S。





解譯石盤小密訣

將MegaDisc石盤放入你的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令Autorun.exe，來進入主畫面。

Big Mutha Truckers

發行公司：Empire Interactive

類型：賽車



按鍵解說

↑.↓ = 加、減速
←.→ = 左、右轉
A.D = 左、右後視鏡
W.S = 排檔
E = 喇
叭R = 電臺切換
C = 變換視角
Esc =選單

路徑：\Bmtdemo\BMT.msi

懲越戰爭

製作公司：英寶格

類型：動作射擊



按鍵解說

↑.↓.←.→ = 移動鍵
Shift = 跑步模式
Ctrl = 起身
／ = 蹲下
Alt = 臥倒
1.2.3...0 = 武器切換
滑鼠左鍵 = 主要攻擊
滑鼠右鍵 = 輔助攻擊
Space = 裝填彈藥
Enter = 使用物品
M = 地圖
D = 丟棄物品
Tab= 人員切換
H.F.J.G.A = 命令
C = 視角切換
F9.F10 = 快速存檔、載檔
Esc =選單

路徑：\Los\losdemo.exe

Starscape

發行公司：MoonPod Games



按鍵解說

↑.↓ = 前進.後退
←.→ = 左、右轉
Q.W = 射擊鍵
E = 牽引光束
R = 停泊太空站
Esc = 選單

類型：動作射擊

路徑：\Star\install.exe

Harbinger

發行公司：DreamCatcher Interactive

類型：動作角色扮演

按鍵解說

滑鼠左鍵 = 人物移動/射擊
滑鼠右鍵 = 近身攻擊
滑鼠中鍵 = 醫療
F1 = 任務
Tab = 地圖
F6 = 快速存檔
F7 = 快速載檔
Esc = 選單



路徑：\Harb\setup.exe

輔助工具



媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

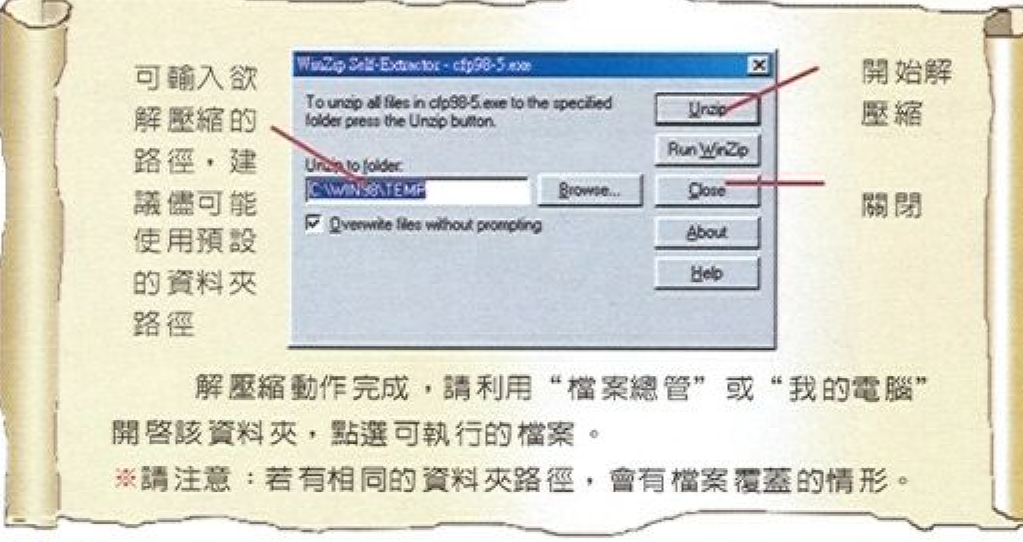
wmp71tw.exe --Windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for Win98/2000
wmp71en.exe --Windows Media Players V7.1 英文版 for Win98/2000
QuickTime6.exe --Quick Time V6.0.2
DivX502Bundle.exe --DivX V5.0.2 支援播放DivX格式的影片

DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx81beng.exe --Directx V8.1b 英文版
dx81bcht.exe --Directx V8.1b 中文版(繁體)
dx81bchs.exe --Directx V8.1b 中文版(簡體)



在進入冒險旅程之前，有些輔助工具的運用，是絕對必要的：這些工具文件，皆記載於[Tools]的資料夾裡，請視自己的裝備來使用....



解壓縮動作完成，請利用"檔案總管"或"我的電腦"開啓該資料夾，點選可執行的檔案。
※請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。

發行公司：Alawar Entertainment

CheboMan



按鍵解說

←.→ = 前進.後退
↑ = 跳躍
Esc = 選單

類型 動作

路徑：\CheboMan\cheboman.exe

發行公司：3D Retro Games

3D Ground Zero



按鍵解說

滑鼠 = 砲台轉動
滑鼠左鍵 = 射擊
Esc = 選單

類型 動作射擊

路徑：\Ground\ground.exe

Demo動畫展示區



文化2

■發行公司：光譜資訊
■類型：策略模擬
■路徑：\Cul2\cul2.mpg



法櫃奇兵：王陵再現

■發行公司：美商藝電
■類型：動作冒險
■路徑：\Indiana\indiana.mov



鬼武者

■發行公司：美商藝電
■類型：動作
■路徑：\Onimusya\onimusya.mpg



英雄本色

■發行公司：酷奇思
■類型：角色扮演
■路徑：\Hero\hero.avi



Foo

■發行公司：Singularity Software
■類型：動作
■路徑：\Foo\foo.mpg



Silent Storm

■發行公司：Fishtank Interactive
■類型：戰略
■路徑：\Silent\demo.mpg

■ Share共享軟體

三國演義on line-官渡之戰桌布
--中華網龍提供





微軟Windows XP改造計畫 第二部

作者／米蟲

在上期介紹過微軟所推出的WMP9、與MM2.0後，本次再為各位讀者帶來微軟發表的兩個實用工具-DirectX 9與MSN Messenger 5。Windows XP在發表時搭配DirectX 8版本，針對當時的硬體（顯示卡、音效卡...）新增許多功能，隨著DirectX 8發表已一年多，新的硬體紛紛推陳出新，硬體功能有大幅度的進展。為配合新硬體的功能，微軟發表新版本的DirectX 9，針對新硬體的功能進行支援。MSN Messenger 5則是全新版本的網路通訊軟體，這次微軟推出的MSN Messenger擁有許多新的功能與服務，使用者不但能夠利用電腦通訊，也可以利用各式的行動通訊設備來接收即時的訊息。

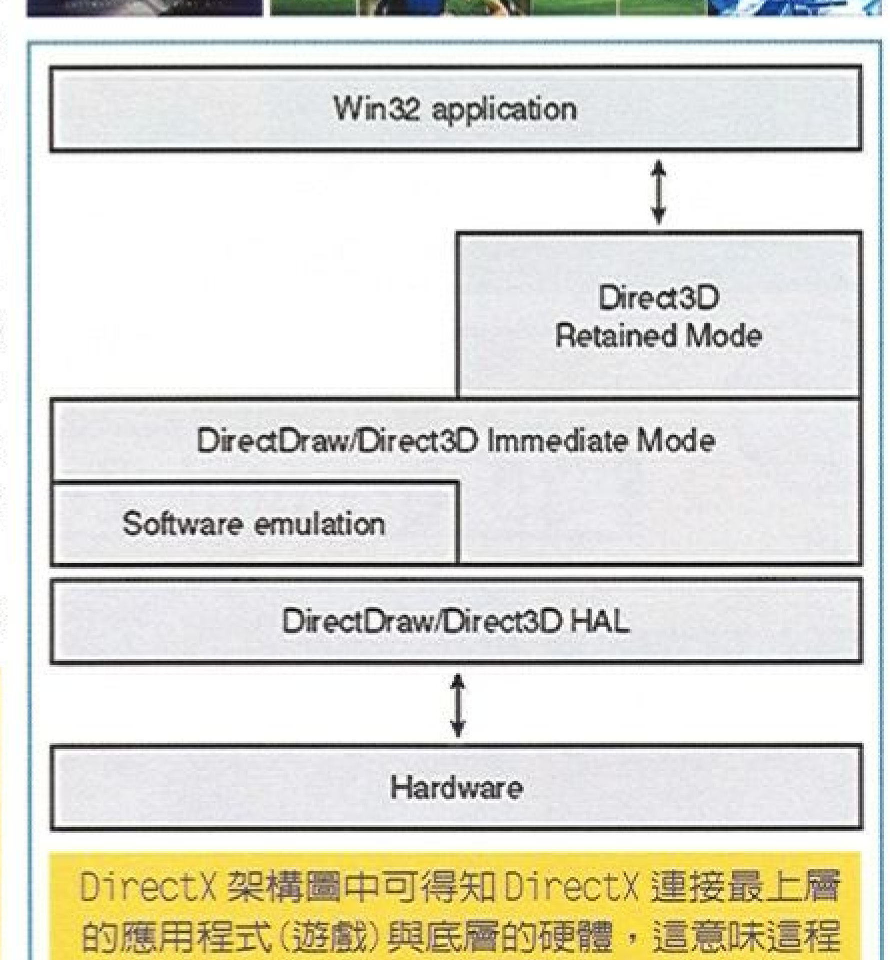


遊戲必備DirectX 9

在安裝遊戲時，通常在結束前安裝程式通常會詢問玩家是否要安裝DirectX，並會顯示本遊戲需安裝DirectX XX版本以上才可以執行，相信大部分玩家都會安裝，但是大夥可能都不太懂DirectX是什麼。這次利用介紹DirectX9的機會，順便為各位讀者簡單介紹一下DirectX。在沒有DirectX以前，製作遊戲的程式設計師，除了遊戲的設計外還必須考量到硬體的支援，但是硬體的種類繁多，遊戲中如果使用到硬體未支援的功能，就可能會造成當機，也可能根本就無法進行遊戲，所以當時遊戲的開發，常受限於硬體的限制而使得效果大打折扣，這樣的限制在2D遊戲時代也許還沒什麼，但是在進入3D時代後造成設計商的困擾。3D技術的分歧，再加上各家顯示卡晶片設計商都想稱霸市場，紛紛推出自家的3D技術，當時的兩大主流分別為3DFX的巫毒卡(Voodoo)與支援DirectX的協力廠商。3DFX初期因為硬體功能上的優異表現而佔盡優勢，但之後的DirectX有Nvidia、ATI等強大硬體

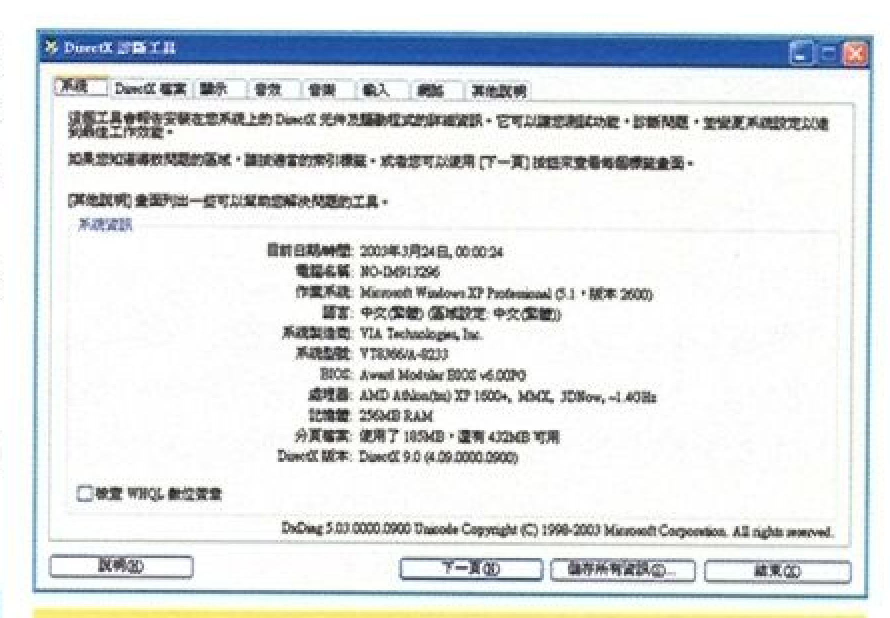


DirectX包括圖像(DirectDraw與Direct3D)、音效(DirectMusic與DirectSound)、網路(DirectPlay)、設備(DirectInput)、串流媒體(DirectShow)。程式設計師不只可以用來開發遊戲，也可以開發各類應用程式，DirectX更是視窗作業系統能夠屹立不搖相當重要的因素。



DirectX架構圖中可得知DirectX連接最上層的應用程式(遊戲)與底層的硬體，這意味這程式設計師在DirectX架構下不需處理硬體的問題只需專注於軟體的設計。

廠商的支援，加上微軟DirectX在遊戲開發上的便利性，因而逐步被遊戲廠商與玩家們接受。DirectX是微軟專為遊戲開發設計的API(應用程式介面)，除提供程式開發者一個開發的標準外，更重要的是DirectX讓程式開發時不需考慮硬體的限制，也就是說只要硬體支援DirectX而程式設計師使用DirectX開發軟體，這樣就可以避免硬體與軟體衝突的可能。雖然 DirectX 看似專為遊戲開發而設計，但其實不然。DirectX 中涵蓋 DirectDraw 、Driect3D 、DirectSound 、DirectMusic 、DirectInput 、DirectShow ，也就是包括畫面、聲音、裝置、網路等領域，對於視窗作業系統而言，DirectX有相當重要的地位，除遊戲上的應用外，也是讓視窗作業系統支援各式多媒體的核心部分。



DirectX 提供的診斷工具讓使用者可以輕易瞭解硬體與驅動程式的版本狀態，更可以進行細部設定並協助使用者解決 DirectX 的問題。

新世代的顯示卡

Direct X 在 DirectX 7 的版本中功能已相當完整，陸續推出的新版本主要都是針對 3D 功能的部分，通常新版本的發表也意味著玩家的顯示卡該升級，DirectX 9 最主要是加強 DirectX8 中支援的硬體著色功能，包括支援 Pixel Shader 2.0(像素著色引擎)、Vertex Shader 2.0(頂點著色引擎)、高精密度的浮點數色彩素等功能，這些新功能將電腦遊戲提升到全新的境界。以前的顯示卡主要是追求 3D 成像的速度，強調可以處理的多邊形數量與貼圖速度，但在顯示卡對於 3D 處理速度已經達到一定程度後，廠商現在轉向強調擬真度，開發出 Pixel Shader 、Vertex Shader 等功能，藉由這些功能，讓遊戲能夠呈現如毛髮、各種材質、皮膚...等以往在遊戲中無法呈現的細節部分，所呈現的效果更足以讓玩家分辨不出真假。雖然DirectX 9新增許多強大功能，但是現在能夠完全支援的硬體並不多，只有最近才推出的 NVIDIA GeForceFX 與 ATI Radeon 9500/9700 系列顯示卡才具有這些功能。當然新的硬體都是屬於相當高階的產品，價錢的問題一定會是玩家心中不小的障礙，加上支援 DirectX 9 的遊戲也不會在近期出現，所以要不要安裝 DirectX 9，使用者可能要好好的斟酌，因為安裝 DirectX 9 後是無法輕易移除的，必須藉由特殊程式來卸除，而且有相當危險性。













Nvidia 提供的 GeForce FX 展示程式中可以清楚的瞭解新世代顯示卡強大的功能，汽車時光隧道範例中呈現 3D 物件材質表現上的傑出，不論是金屬材質或是生鏽的效果，都是令人嘆為觀止。精靈的範例中則是展示皮膚細節的處理能力，顯示已經可以將班點甚至是毛髮給完整呈現，這都是以前所無法達到的。這些範例將新世代顯示卡強大的 Pixel Shader 與 Vertex Shader 功能展現的淋漓盡致，讀者可到 Nvidia(www.nvidia.com)網站，其中有相當詳細的介紹並提供這些程式的下載。

微軟下載中心

各位讀者可以直接連上台灣微軟網站(www.microsoft.com\taiwan)中的下載中心，輕易取得安裝程式，但安裝 DirectX 9 與 MSN Messenger 5.0 前有需要特別注意的，DirectX 9 分為 Runtime 與 SDK 的版本，一般使用者只需要下載 Runtime 就可以，也就是下載執行函數庫的部分，而 SDK 則是軟體開發者才需下載的，當中包含除錯工具與詳細的教學文件。安裝 MSN Messenger 的 Windows XP 使用者可以選擇移除 Windows messenger，當然兩者可以同時開啟，但是帳號必須不相同。



台灣微軟下載中心可以取得微軟所發佈各式繁體中文版軟體的各式訊息，近期微軟也已將上期提到的 Movie Maker 2.0 繁體中文版相關訊息發佈並提供下載。



DirectX SDK 版本是專為程式開發者設計的，包括相當詳細的說明與教學文件，並提供開發時所需的除錯工具，如果使用者對於遊戲開發或是對 DirectX 有興趣也可以直接下載 SDK 的版本。

連結全世界MSN Messenger 5.0

大家都知道網際網路的快速成長帶給世界許多影響，影響的範圍除了企業間交易行為受到巨大衝擊外，人們的日常生活也與網際網路產生緊密的結合。人們可以輕易的利用網際網路與世界上任何人進行交流，因此具備文字、聲音、影像交流功能的網路通訊軟體也就紛紛出現，野心勃勃的微軟當然不會在這領域中缺席。微軟以自家的入口網站MSN.COM所提供的服務為基礎，發展出與網站緊密結合的MSN Messenger。想要在這競爭激烈的領域取得一席之地可說相當不容易，除了元老級的ICQ外，還有YAHOO推出的YAHOO Messenger的競爭，於是微軟與當初進入瀏覽器市場時一樣，也將MSN Messenger整合在作業系統中，並藉此取得一定的市場佔有率，雖然這樣的做法許多人並不認同，但話說回來東西不夠好的話我想也沒有人要用，微軟在MSN Messenger中可是下了不少苦心，近期更推出全新5.0版更是讓人耳目一新，當中結合許多新的功能，提供使用者更實用、貼心的服務。



新版MSN Messenger 5.0與MSN.COM結合的更加緊密，不但是通訊軟體更可以獲得網路上最新的訊息。



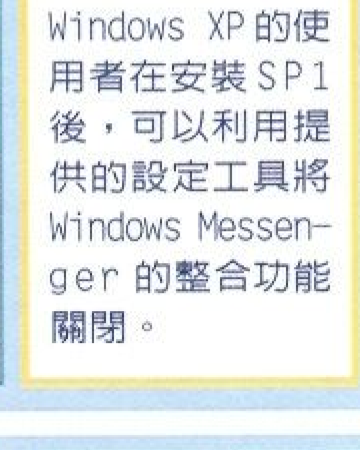
MSN Messenger中提供多樣化的表情符號，讓使用者利用文字聊天時更能夠表現自己的情緒，讓聊天內容更加生動，當然使用者可以直接利用語音或是視訊的方式來聊天。



除基本的通訊功能外，MSN Messenger還提供許多功能，但因為舊版的MSN並未內建這些功能，所以如果對方使用的是舊版而且又沒有安裝相關功能，這些功能將無法使用。

全方位的服務

微軟推出Windows XP時將Windows Messenger 4.7整合在其中，這個版本新增許多功能，但這版本較適合企業內部的應用。它連結Exchange伺服器做為企業內部聯絡的工具，於是必須與Outlook Express緊密結合，這樣對於企業是相當實用，但對於一般使用者則相當不便。新版的MSN Messenger 5.0具備Windows Messenger強大的功能，但為了符合一般使用者的需求而做了些修正，不論介面與功能都更加符合使用者的需求。MSN Messenger具備網路通訊軟體所需的各種功能如訊息聊天、語音聊天、視訊會議、聊天室...等，較為特殊的就是與MSN.COM的緊密結合。MSN Messenger可以讓使用者獲得網站上即時新聞或是天氣等資訊，並且可以即時監控Hotmail信箱，更棒的是與國內中華電信與遠傳整合的MSN Mobile功能，讓使用者可以利用手機等行動裝置讀取電子郵件或是收發即時訊息，更新增垃圾訊息與郵件的過濾功能，避免使用者收到不必要的訊息與郵件。新版本的MSN Messenger除保留原本MSN Alerts標籤功能，還與日盛投顧、趨勢科技、1111人力網合作，新增提供包含投資理財、病毒資訊與求職徵才等即時訊息的標籤功能。



Windows XP的使用者在安裝SP1後，可以利用提供的設定工具將Windows Messenger的整合功能關閉。

MSN Messenger提供撥打電話的功能，讓使用者利用網路撥打電話，至於效果如何就與網路頻寬有絕對的關係，但卻是節省大量電話費的好辦法。



結合MSN Mobile功能，使用者可以利用各式手機等行動通訊設備來收發電子郵件與即時訊息，台灣微軟目前結合中華電信與遠傳提供相關服務，只要是這兩家公司的用戶都可以申請相關服務。



新增包括日盛、趨勢科技、工作的標籤，讓使用者可以即時的掌握與使用者息息相關的訊息。

昆盈高科技滑鼠 Genius Wireless WebScroll+NBEye

作者／米蟲

集高科技於一身

昆盈在這款滑鼠中加入許多高科技的技術，使用現在主流的光學滑鼠設計，提供高達800dpi的高解析度光學感測原件，並且採用先進RF無線電傳輸技術，提供高達256個ID識別碼，可避免其他無線電訊號的干擾，具備這些高科技技術讓滑鼠可以提供精確的定位與完全不受限制的使用經驗。因為使用無線電技術，所以訊號接收器的設計與隨身碟的設計相似，可以直接插入USB連接埠中，不需像傳統紅外線無線滑鼠，受限於訊號接收器訊號接收角度的限制，必須將接收器放置在滑鼠前方，達到真正的自由使用。電源供應的問題一向是傳統無線滑鼠的問題，雖然滑鼠不算耗電，但需另外購買電池與備用電池卻造成使用者不小的困擾。所以昆盈在這款滑鼠中搭配可充電電池，將充電元件裝置在滑鼠中，使用者只需利用廠商特殊設計的Y型充電線，就可以直接利用USB連接埠為滑鼠內的電池進行充電，使用者也不需擔心充電時無法使用滑鼠，特殊設計的Y型充電線包含一對公母的USB插頭與充電插頭，公USB插頭連接電腦母USB插頭連接訊號接收器，最後將充電插頭連接滑鼠前端充電孔就可以在充電時同時使用滑鼠，此時滑鼠就跟一般光學滑鼠無異，使用者也可以在沒有電池的情形下以這種方式來使用滑鼠，這樣的設計讓這款滑鼠相當適合於桌上型電腦與筆記型電腦共用一個滑鼠。在家中使用桌上型電腦時，連接上充電線讓滑鼠充電，外出使用筆記型電腦，就透過訊號接收器與滑鼠來操作，這樣一來讓滑鼠的移動性與實用性大大增加。

無線電訊號接收器的設計就像是隨身碟一樣，直接插入USB連接埠就可以使用，這樣的設計符合廠商將滑鼠設定為針對筆記型用戶的概念。

使用兩顆四號的AA電池提供電力。所附贈的兩顆700mAh高電量充電電池，可讓滑鼠的使用時間更長，不需時常充電。



採用高科技光學技術，提供800dpi高解析度光學感測元件，另外滑鼠底部還有無線電頻道切換鍵。



訊號接收器上的LED鍵可用來瞭解訊號接收情形。當LED未發光時，表示無法接收訊號，這時使用者可利用此鍵或是滑鼠底部的頻道切換鍵，調整接收器與滑鼠溝通的頻道。







特殊的Y型充電線，使用者可以直接利用USB提供充電時所需電力。利用Y型充電線，可讓使用者在滑鼠充電時與滑鼠沒有安裝電池時，仍然能夠使用滑鼠。

實用輔助軟體

通常一個功能強大的硬體如果沒有好的驅動程式與輔助軟體搭配的話會讓硬體失色不少，昆盈企業不斷致力於提升軟體設計的能力，這次搭配的驅動程式延續該公司的傳統，功能設定自由度很大，允許使用者設定許多功能，如程式化按鍵、移動靈敏度、按鍵靈敏度...等，另外驅動程式也與硬體完整連結，使用者可以藉由在設定程式中得知電源量，並且提供滑鼠定位功能修正硬體的問題。這款滑鼠還支援昆盈開發的電子郵件監測軟體『郵件檢查1.3』，郵件檢查可以同時監控多個帳號，當監控到電子郵件信箱中有新郵件時，可以利用訊號接收器中內建的喇叭播放音樂提醒使用者，讓使用者可以在第一時間收到電子郵件，為避免垃圾郵件的困擾，軟體還提供寄件者過濾功能，讓軟體只針對設定的寄件者播放提示音樂，更棒的是還可依照不同的寄件者設定不同的音樂。



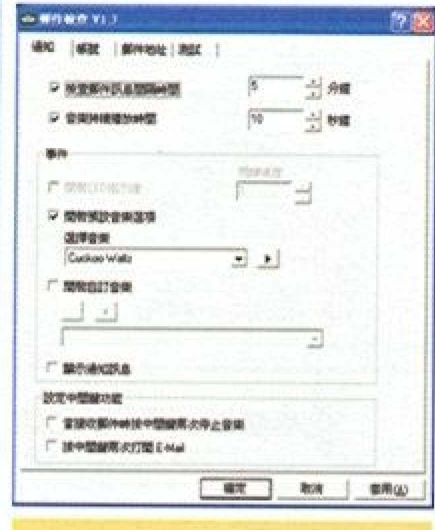
昆盈在驅動程式設計功力相當不錯，驅動程式提供許多實用功能與按鍵設定功能，新版驅動程式中，昆盈獨家的EasyJump對應功能也可以進行設定。



使用者除可以藉由滑鼠設定程式中瞭解電池的電量外，在滑鼠的尾端還有電源狀態LED燈，使用者可以在使用與充電時瞭解電池的狀態。



Windows XP系統在安裝硬體時常會碰到驅動程式未經過微軟認證的問題，使用者別擔心可選擇繼續安裝，畢竟通過微軟認證是需要時間，但廠商可沒有時間等待。



郵件檢查功能強大，可同時支援多伺服器監控與針對特定寄件者進行設定，還可以自行設定提示的音樂、郵件檢查的間隔時間。



讓KT400啟動你的『魔域幻境』吧！

作者／莫凡

一路上與Intel分庭抗禮的威盛VIA，除了對Intel系列CPU提供「適當」的晶片組支援之外，對於AMD CPU的大力支持，是無庸置疑的一件事情。在AMD Athlon XP推出之後，獲得極大的迴響，低廉的價格與高效能的展現，讓AMD再度打了一場漂亮的戰爭！好的CPU需要好的晶片組支援，VIA KT400晶片組的出現，讓Athlon XP的效能更展現出前所未見的優質表現！

KT400造就低價PC優質視野

威盛電子VIA是在去年八月中旬正式推出支援「DDR400」規格記憶體及「AGP8X」視訊匯流排的新一代For AMD CPU平臺晶片組「Apollo KT400」，由北橋晶片VT8368與大家熟知的超級南橋晶片VT8235所組成。Apollo KT400晶片組北橋晶片內建了PLL電路，提供最佳的時脈周期控制，具有四個處理器命令請求入口，提供最佳CPU處理效率，二十四組處理器資料入口和控制機制，可以分開儲存處理器資料和控制佇列，具有讀寫兩個不同的緩存。支援最新0.13μm技術Athlon XP處理器，並同時相容所有DDR200／266MHz的Athlon XP、Duron處理器，支援4GB系統記憶體，資料傳輸頻寬為每秒2.7GB模式／3.2GB（DDR333／400），還包括具有最新AGP 3.0規格即AGP 8X（PS：KT400也是首款率先支援AGP 8X規格的超微平臺晶片組）。

由於AGP匯流排在顯示卡與主機板之間的高頻寬資料傳送，是影響顯示卡3D效能及顯示品質的因素，而AGP 8X擁有極快資料傳輸速度的優勢，能夠使用更高解析度的貼圖模式，以呈現更細緻的3D模型以及更複雜的視訊3D特效，進而讓系統發揮強大效能。綜觀目前顯示卡市場來看，所有中高階的顯示晶片均以AGP 8X為設計基礎，可想見AGP 8X能帶來高流暢度與精緻畫質的展現。

至於搭配的超級南橋晶片VT8235，除了眾所皆知的兩組ATA-133 IDE介面、10/100Mbps的高速乙太網路控制晶片、支援五組PCI擴充槽、六通道AC'97音效能力與MC'97數據機支援之外，還可直接支援多達六組速度480Mbps資料傳輸能力的USB 2.0連接埠！南北橋之間的溝通介面，依舊是以VIA獨家的VIA High Speed V-Link架構設計，提供高達533MB/sec的傳輸速度，有助於提升系統的整體效能，可以說絲毫不比Intel的ICH4差，缺點則是依然不支援雙通道記憶體架構，記憶體匯流排位元寬依然是64bit。本次咱們歐茲老大去弄到兩款市面上狂銷熱賣的KT400主機板，分別是微星KT4V以及青雲的KX400-8XV Pro，依照慣例，我們先來瞧瞧各主機板的特色吧！厄，差點忘了...還有本次的測試平台列表~

威盛KT333以及KT400比較表

	VIA KT400	VIA KT333
北橋晶片	VT8368	VT8367
南橋晶片	VT8235	VT8233、VT8233C、VT8233A、VT8235
支援微處理器	AMD Athlon XP/Duron	AMD Athlon XP/Duron
支援處理器外頻	DDR200/266MHz	DDR200/266MHz
支援記憶體規格	DDR200/266/333 SDRAM	DDR200/266/333 SDRAM
最大記憶體容量	4GB	4GB
南北橋連接技術	VIA High Speed V-Link 533MB/sec	VIA High Speed V-Link 266MB/sec
音效支援	AC97 6 Channel	AC97 6 Channel
網路支援	VIA 10/100 Ethernet MAC	視南橋晶片搭配而定
支援PCI插槽數量	5 PCI	5 PCI
IDE介面提供	ATA33/66/100/133	視南橋晶片搭配而定
USB隨插即用介面	6組USB 2.0	視南橋晶片搭配而定（USB2.0/1.1）
Super I/O晶片	LPC Super I/O	LPC Super I/O
IO APIC	Support	Support
電源管理類型	ACPI/APM/PCI/PM	ACPI/APM/PCI/PM

VT8235 South Bridge Architecture

記憶體規格一覽表

記憶體規格	DDR頻率	工作頻率	資料傳輸率	工作電壓
DDR200	200MHz	100MHz	1.6GB/s	2.5V
DDR266	266MHz	133MHz	2.1GB/s	2.5V
DDR333	333MHz	166MHz	2.7GB/s	2.5V
DDR400	400MHz	200MHz	3.2GB/s	2.5V

測試平台一覽

主機板	微星KT4V、青雲KX400-8XV Pro
CPU	AMD Athlon XP 1800+ 0.13μm
RAM	KingMAX DDR400 256MB
硬碟機	Seagate 40GB、7200轉2MB Cache
顯示卡	Geforce4 Ti4200 AGP8X 64MB DDR
作業系統	Windows XP SP1 (With DircetX 8.0)
測試軟體	ZD Benchmark series、Sisoft Sandra、Sysmark 2002

微星 MSI KT4V

國內三大主機板研發製造之一的微星科技，本次送來的是以KT400晶片組為架構的KT4V主機板，沿襲MSI一貫的火紅色主機板PCB設計。KT4V採用ATX架構，單就第一眼外觀來說，整體主機板用料相當實在，不愧為大廠之風！KT4V採用KT400/VT8235晶片組，支援AMD Socket A介面Athlon/Athlon XP/Duron系列處理器2800+MHz或更高，支援3DIMM、DDR400/333/266記憶體，最高可支援至3GB的系統記憶體！內建3D環繞5.1聲道音效（ALC650 Sound Chip），並支援ATA133和USB2.0，當然KT400的特色之一，就是相同的支援AGP 8X！支援五組PCI 2.2規格以及一組CNR低速週邊匯流排，內建10/100Mbps網路介面，可以省下不少採購週邊的費用喔！

MSI KT4V採用雙向迴路供電的設計，雖然感覺起來比一般三向迴路少那麼一點，但卻是以一組18 00μF、一組2200μ的高容量坦質電容所組成（一組三顆），絕不輸給三向迴路所提供的穩定性！北橋散熱片變成了顯眼的亮綠色，上面清楚的印著AGP8X，看來廠商都把KT400晶片組支援的AGP8X作為最大的賣點。軟體支援的部分，微星本身有提供獨家的Live Update2/Fuzzy Logic4等超頻、系統監控軟體，能最滿足各式玩家的需求！在I/O部分採用Winbond的W83697HF這一款SMART I/O，提供Hardware Monitor、ISA Flash ROM I/F、Game Port、MIDI Port的支援。



微星MST KT4V 測試數據一覽

3Dmark 2001 SE	9761
ZD Business Winstone 2001	62.2
Content Creation Winstone 2002	32.8
Sisoft Sandra 2002 Memroy Bandwidth Benchmark (Int)	2020
Sisoft Sandra 2002 Memroy Bandwidth Benchmark (Float)	1859
Sysmark 2002 Internet Content Creation	204
Sysmark 2002 Office Productivity	152

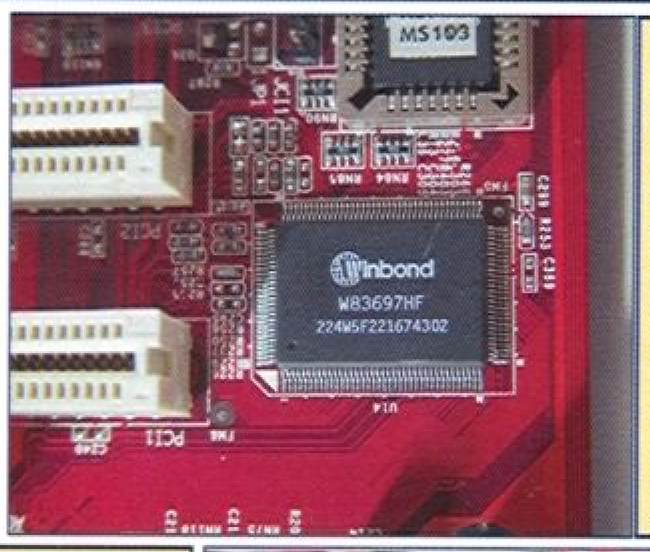
微星MSI KT4V北橋晶片採用了828pin的BGA封裝



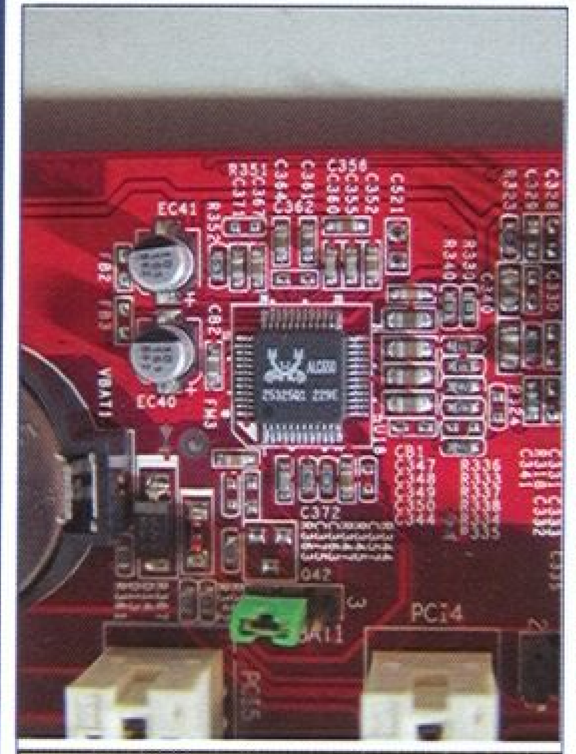
MSI KT4V主機板背板設計及其功能



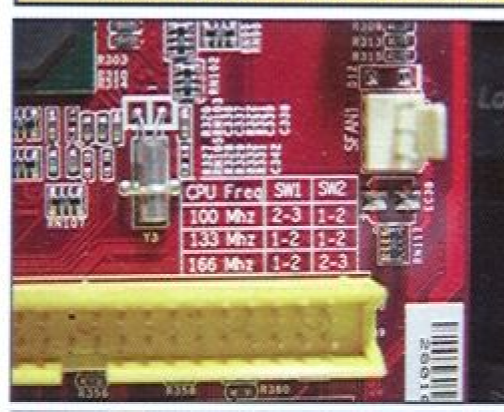
M微星MSI KT4V採用487pin GBA封裝的VT8235南橋晶片



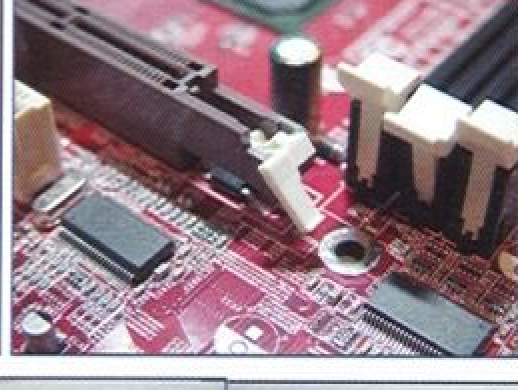
在I/O部分採用Winbond的W83697HF這一款SMARTI/O，提供Hardware Monitor、ISA FlashROMI/F、Game Port、MIDI Port的支援。



微星MSI KT4V採用六聲道AC'97 Codec（ALC650）



微星MSI KT4V已經提供到未來Athlon XP DDR333，也就是FSB 166MHz外頻的支援喔！



AGP插槽的卡筍設計



MSI KT4V採用雙向迴路供電的設計



主機板亦提供一個USB 2.0外接擋板以及SPDIF外接擋板

青雲 Albatron KX400-8XV Pro



另外一款則是由青雲國際所送來的Albatron KX400-8XV Pro，說到青雲，大家八成會想到一隻白色海鷗翱翔的Logo吧！沒錯，它就是原本國內相當知名的電視品牌，以板卡研發製造商的品牌「Albatron」進入國內市場還不到4個月時間，就不斷獲得好評，Albatron也以精良的用料和穩定出色的性能，在眾多的專業測試中勇奪10多項專業獎項，成績相當傲人。

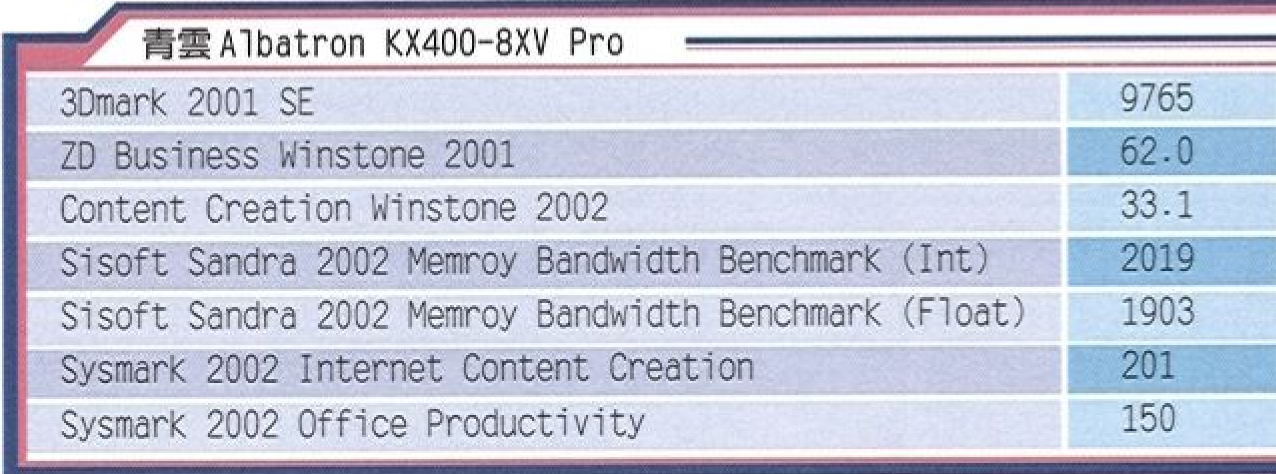
青雲Albatron KX400-8XV Pro主機板採用KT400/VT8235晶片組，支援目前市場上所有AMD Althon、Duron處理器，在處理器時脈部分採用Cypress半導體推出的W312-02H，專為桌上型電腦平臺、VIA KT266/KT333/KT400 系列晶片組所設計的時脈產生晶片，此時脈產生器可以1MHz為單位作頻率微調，對於喜好超頻的玩家是一大福音！主機板具備3DIMM DDR400/333記憶體插槽，系統記憶體總量最高可達3.0GB。支援一組AGP 8X以及五組PCI 介面，在I/O部分採用Winbond的W83697HF這一款SMART I/O，提供Hardware Monitor、ISA Flash ROM I/F、Game Port、MIDI Port的支援，比較好玩的地方，KX400-8XV Pro採用的是一般筆記型電腦最常用的PhoenixBIOS！

相較於MSI KT4V內建的10/100Mbps網路介面，Albatron KX400-8XV Pro則是採用硬體晶片3Com 910-A01晶片來運作。使用硬體晶片提供的結果，將會有效的降低系統配置於網路功能上的效能，有效的提高系統運作的速度！在音效方面，KX400-8XV Pro 採用ALC650 AC97六聲道音效卡（或稱5.1聲道），除了能提供震撼的環繞音效外，還能支援音質純正的數碼音效，並提供SPDIF輸出入介面。

而在處理器前段匯流排速度，KX400-8XV Pro除了標準的DDR 200/266（100MHz/133MHz FSB）之外，已經提供到未來Athlon XP DDR333，也就是FSB 166MHz外頻的支援喔！



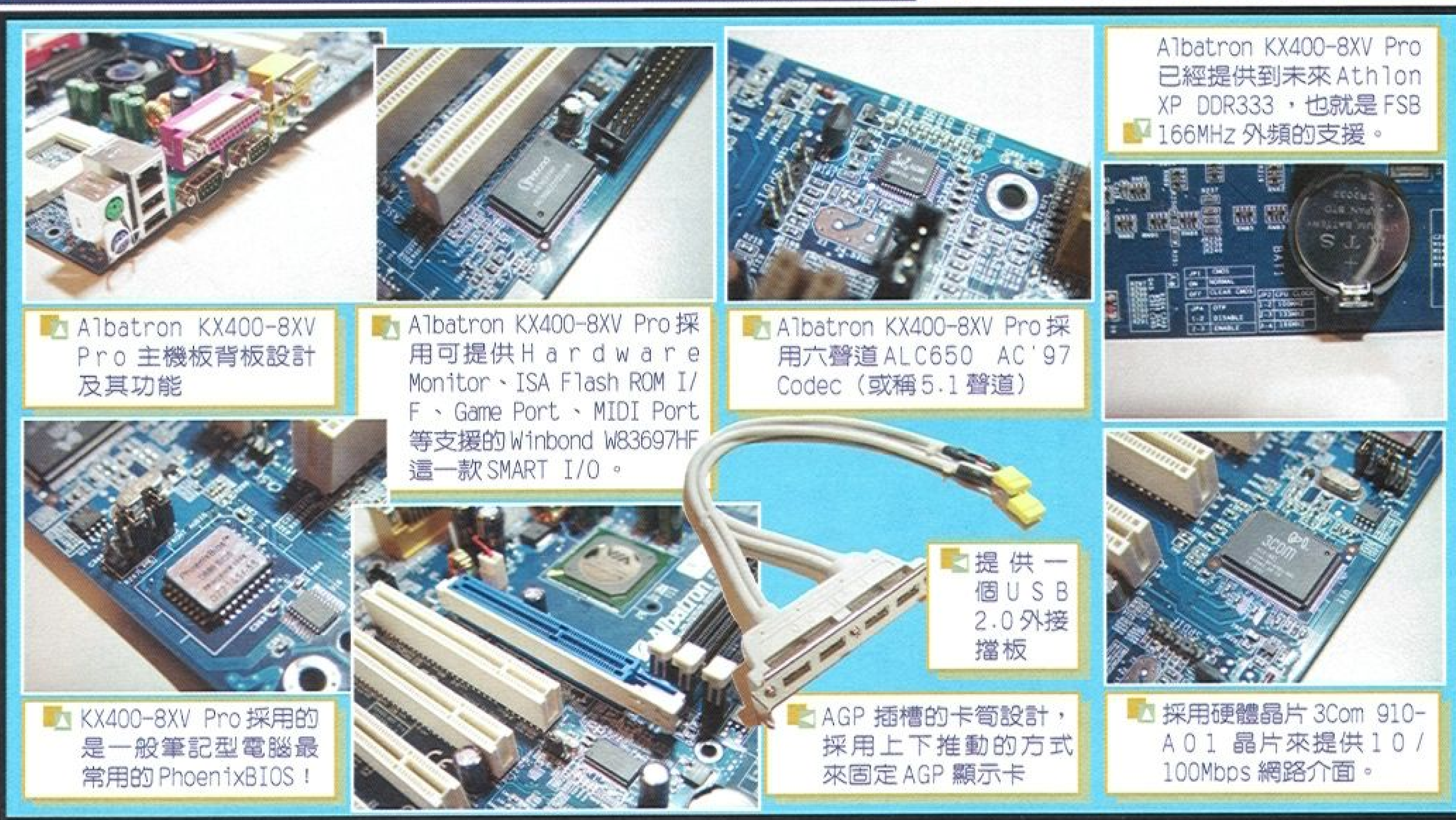
青雲Albatron KX400-8XV Pro北橋晶片採用了828pin的BGA封裝



青雲Albatron KX400-8XV Pro	
3Dmark 2001 SE	9765
ZD Business Winstone 2001	62.0
Content Creation Winstone 2002	33.1
Sisoft Sandra 2002 Memroy Bandwidth Benchmark (Int)	2019
Sisoft Sandra 2002 Memroy Bandwidth Benchmark (Float)	1903
Sysmark 2002 Internet Content Creation	201
Sysmark 2002 Office Productivity	150



Albatron KX400-8XV Pro採用487pin GBA封裝的VT8235南橋晶片



Albatron KX400-8XV Pro主機板背板設計及其功能

Albatron KX400-8XV Pro採用可提供Hardware Monitor、ISA Flash ROM I/F、Game Port、MIDI Port等支援的Winbond W83697HF這一款SMART I/O。

Albatron KX400-8XV Pro採用六聲道ALC650 AC'97 Codec（或稱5.1聲道）

Albatron KX400-8XV Pro已經提供到未來Athlon XP DDR333，也就是FSB 166MHz外頻的支援。

提供一個USB 2.0外接擋板

KX400-8XV Pro採用的是一般筆記型電腦最常用的PhoenixBIOS！

AGP插槽的卡筍設計，採用上下推動的方式來固定AGP顯示卡

採用硬體晶片3Com 910-A01晶片來提供10/100Mbps網路介面。

麗臺 WinFast K7NCR18D Pro II

CeBIT 2003 首度登場

※麗臺科技 ●電話：(02) 8226-5800 ●網址：www.leadtek.com.tw



麗臺科技於全球最大的電腦展CeBIT 2003期間，再度發表了最新的WinFast K7NCR18D Pro II超強功能主機板，此系列主機板採用NVIDIA最新的nForce2晶片組，更領先邁入全面支援AGP 8X的新一代繪圖傳輸界面規格，發表的同時也為高效能整合型主機板建立了新的基準。

麗臺科技WinFast K7NCR18D Pro II系列，具有無可匹敵的核心架構，並創新領先業者多項最新的產品規格，可支援達到AMD FSB 400MHz DDR CPU，且擁有最新的超高速400MHz DDR記憶體控制器，並建立AGP 8X的新一代繪圖傳輸界面規格，同時宣告了AGP 8X高速傳輸時代的來臨。在資料傳輸上將提供最新一代的USB 2.0及ATA133規格及LAN的高速通訊傳輸界面功能，而在Pro II的版本並具有支援最新的S-ATA及IEEE-1394a規格的能力，同時也整合發展出NVIDIA Audio Processing Unit(APU)最新的音效技術，將可提供最高品質的5.1聲道Dolby Digital 3D聲音效果享受，且附贈了VideoStudio 6.0 SE及Cool 3D兩套軟體。具備有Smart Card Reader界面支援，將為您的電腦在資料保密及使用者身份限制上有著絕對的助益。

麗臺科技更提供獨家在BIOS能進行細緻調校的選項界面，使其成為最具周邊相容性的工具程式：X-BIOS II，提供可在BIOS內部，專為平衡周邊裝置相容性差異所提供的微調工具，可調整的項目有：Voltage、Clock、Skew等細部項目，讓您的系統建立最佳化的使用環境。此外，麗臺科技亦提供Speed Gear超頻應用程式和硬體監控軟體，可在Windows的作業系統環境下，提供擬真的賽車儀表板、逼真賽車音效及絢麗造型，讓使用者享受聲光的快感，又可同時提供CPU/MEMORY/AGP/PCI的工作頻率微調功能，並具備有CPU的Vcore電壓和倍率等即時訊息；而硬體監控軟體將隨時回報CPU和系統風扇的轉速與溫度的數值，提供最佳的超頻依據，讓您在安全無虞的環境下掌控全局，充分享受使用電腦的樂趣。獨創的O.T.S (Over Temperature Shutdown-CPU過熱保護功能)，更為您的CPU硬體提供的主動性的保護措施，防止因過熱所造成的損壞，提昇了更完整的安全防護能力。



啓亨 L'amant TV Card 秘密情人電視卡

※啓亨科技 ●電話：(02) 8226-9559 ●網址：www.triplex.com.tw



在白色情人節日子裡，啓亨推出電腦族的"秘密情人"L'amant TV Card，秘密情人電視卡，希望成為白色情人節的最佳的私會對象。在日本，3月14日是回送情人的最佳日子，即使情人節當天沒收到禮物的人，總會在3月14日買一份禮物送給自己，而啓亨秘密情人電視卡正是幽會的最佳選擇。

秘密情人L'amant TV Card，為您提供最佳服務，包含無線遙控，體貼情人的慵懶；貼心的定時預約錄影，讓您不會錯過情人的每一次演出；邊看邊錄功能，更是學習型情人的最佳伴侶。此外還內建FM接收功能，隨時了解情人最新蹤跡。軟體MPEG1/2影像及音效壓縮，讓你和情人短暫分開時，仍能隨時聽到聲音看到畫面。L'amant TV Card的De-interlace高畫質去雜訊，更是秘密情人的最佳演出的保證。您還可以把喜好的頻道情人給予專屬的暱稱，成為兩人私人的空間；對於秘密情人精采的演出，還可用影像快拍功能，保留下來，成為永久的美好回憶。16個頻道預覽功能讓您選擇最IN的頻道，呈現獨家的秘密情人色彩。啓亨"L'amant TV Card，秘密情人電視卡，秘密等你喔！



繼nVIDIA Geforce MX 系列後的視覺革命機種

青雲Gigi FX5200 系列進佔主流市場

青雲科技 www.albatron.com.tw

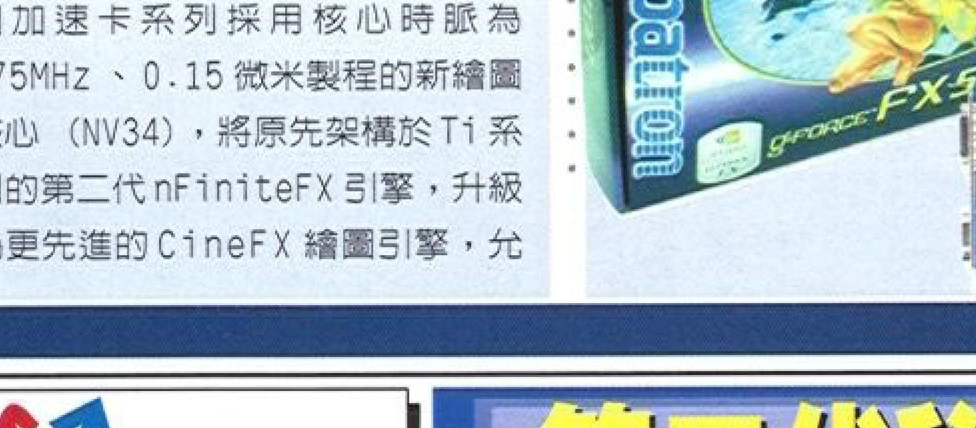
※青雲科技 ●電話：(02) 8227-3277 ●網址：www.albatron.com.tw

繼nVIDIA Geforce MX系列後的視覺革命機種—青雲Gigi FX5200系列進佔主流市場

去年叱吒繪圖加速卡主流市場的nVIDIA GeForce4 MX系列產品，其盟主地位即將面臨新一代繪圖核心Geforce FX5200 (NV34) 的挑戰！青雲科技（Albatron Technology）為因應這股視覺革命風潮，亦將於三月份推出多款GeForce FX5200繪圖加速卡；產品外盒並延續青雲FX繪圖加速卡系列新設計的Gigi蝴蝶女形象，使整體基調散發出迷人的風采！

青雲Gigi GeForce FX5200繪圖加速卡系列採用核心時脈為275MHz、0.15微米製程的新繪圖核心 (NV34)，將原先架構於Ti系列的第二代nFiniteFX引擎，升級為更先進的CineFX繪圖引擎，允許由單一像素遮影器程式擷取如：皺折曲面、位移、色澤/高光、環境、陰影及反射等16個獨特的材質貼圖。此外，CineFX繪圖引擎並加入Cg語言函數編譯器，以支援最新的DirectX 9.0及OpenGL 1.4，使遊戲設計者或玩家更輕易撰寫程式。此系列產品支援八倍速的匯流排速度 (AGP 8X)，內建記憶體架構則以128-bit匯流排的傳輸頻寬，充分地提高工作效率。





在顯示技術方面，青雲Gigi GeForce FX5200繪圖加速卡系列的RAMDAC（數位轉換速率）350MHz，最高解析度可達2048x1536 (@75Hz)，並支援最新nVIEW繪圖顯示技術，輸出埠包含D-Sub、DVI數位輸出、TV-Out視訊輸出或VIVO (Video-In/Video Out)介面。而在驅動程式的相容性上，因架構UDA (Unified Driver Architecture)技術，可確保證所有的nVIDIA產品都能以相同的驅動程式運作，並簡化昇級程序。青雲Gigi GeForce FX5200 繪圖加速卡系列以全新設計的彩盒推出，彩盒外觀上以鮮豔亮麗的GiGi蝴蝶女代表自由、奔放與全新視野觀：產品隨盒並附贈S端子轉AV線、DVI轉D-Sub接頭、驅動程式光碟片、保證書、中英文說明書等附件及兩個遊戲軟體。



第二代秘錄王 －天音全新登場

※人因科技 ●電話：(02) 2226-2366 ●網址：ergotech.com.tw

天音MP3數位錄音筆 (ET-1718) 萬能型內建64MB快閃記憶體，錄音時間長達18小時；外觀上承襲了秘錄王一貫的科技前衛風潮，大型的LCD圖形化顯示面板加上明顯的無向性大型錄音麥克風，造型上與行動電話更貼近，對各種角度的音源接收也更加靈敏。新增的人性化功能鍵使得操作界面更容易上手：智慧型Book Mark功能方便使用者選定重要訊息處作標注，可快速聽取標注處內容；正面上的超視覺紅冷光錄音指示燈，清楚顯示錄音進行狀態；檔案夾鍵、A-B Repeat專用鍵與三組常用之重覆播放快捷功能鍵，快速提供您選擇資料夾(Folder)/完整重覆播放(All Repeat)/區域重覆播放(A/B Repeat)等常用功能。

特別值得一提的是第二代秘錄王－天音萬能型採用了最高品質的HQ錄音模式，音質清晰無雜訊；除了有時間顯示的功能，讓您可以完整紀錄每段錄音時間、日期，任何重要會議或上課學習的秘錄檔案皆可輕鬆找尋；本次更加入了錄音時間設定與OTR(One Time Recording)錄音倒數計時功能，準確的錄音方式讓重要訊息分秒不漏。在MP3音樂隨身聽方面，第二代秘錄王－天音萬能型同樣搭配了EQ Mode音效輸出調整功能，Rock、Jazz、Classic等多種音效模式任君挑選，您可依照樂曲的型態自由選擇撥放模式



秘錄王－天音萬能型搭載了第二代智慧型密錄元件、USB傳輸介面、按鍵鎖以及自動偵測與監控錄音過程的【VOR】錄音強化系統，先進低耗電模組設計，待機1分鐘即自動進入省電模式，並且隨貨附贈各式豐富多樣化的錄音輔助工具，包括高功率耳塞式耳機組與麥克風、電話轉接盒等等，讓錄音筆的運用更多元，讓新世代的您享受更便利精巧的數位生活。



寶聯電腦 推薦好萊塢劇院級繪圖顯示卡

-PixelView GeForce FX5800系列



※寶聯電腦● 電話:(02) 2659-1588 ● 網址:www.prolink.com.tw

專業顯示卡及多媒體製造商-寶聯電腦，於日前發表PixelView GeForce FX 5800系列顯示卡，採用NVIDIA首款革命性的NVIDIA GeForce FX 5800/5800 Ultra繪圖晶片，其創新的CineFX繪圖引擎-NVIDIA GeForce FX 5800/5800 Ultra高階繪圖顯示晶片，在運作效能及順暢程度上超越以往的桌上型顯示卡影像呈現，使用者享受將享受前所未有的好萊塢劇院級視覺享受，徹底地擁有絕對真實的視覺感受。

NVIDIA GeForce FX 5800/5800 Ultra是破天荒頭一款採用0.13微米製程的消費型繪圖顯示卡，不只如此，更是開先例使用頻寬高達2.1GB/sec.的DDR2記憶體。在效能運作速度及效能上也大大提昇，應用程式及遊戲的執行速度與解析度達到史無前例的最佳程度。因為GeForce FX顯示晶片的每個時脈處理增加至8個像素、AGP 8X管線的加倍傳輸速度以及對128位元高影像等級的浮點運算功能，讓繪圖晶片在處理影像傳輸上，達到最流暢及最真實的畫面呈現，完美的將CineFX引擎效能發揮到極致境界；而其晶片具備的最新NVIDIA Intellisample技術、Z-culling Z軸資料過濾、非等向性過濾等性能強大的壓縮及反鋸齒功能，此外GeForce FX 5800/5800 Ultra更能完全支援DirectX 9.0，讓硬體系統在所有解析度下顯示最逼真的色彩與流暢的影線線條，並讓使用者在最流暢的顯示速度下享受最佳化的視覺效果。

產品特色及規格：

* 繪圖引擎可支援每個時脈高達8個像素的運算速度，完美呈現效能極限
* 內建革命性的NVIDIA CineFX引擎
* AGP 8X最新傳輸規格，頻寬高達2.1GB/sec.
* 400MHz RAMDACs：以超高速的更新頻率支援QXGA顯示，最大解析度高達2048 x 1536 x 32 bpp@85Hz
* 500MHz核心時脈/500MHz記憶體時脈，為全球最快的記憶體，速度達1.0GHz DDR2記憶體介面
* 支援Cg程式語言：讓遊戲開發設計者執行創造概念及加快創作速度，可說是量身訂作的最佳利器。
* Microsoft DirectX 9.0最佳化與支援：確保最佳效能並與所有DirectX 9應用程式相容，其完整支援Vertex Shader 2.0+及Pixel Shader 2.0+技術，幫助其影像色彩更或陰影處理達到最精準的擬真環境。
* 採用業界知名的NVIDIA統一驅動程式架構(Unified Driver Architecture，UDA)：提供相容性及高可靠度的NVIDIA驅動程式，並持續升級更新驅動程式的效能與功能，讓消費者輕鬆安裝與升級軟體。



技嘉科技 GA-7VAXP-A Ultra

旗艦主機板全新上市

※技嘉科技 ●電話：(02)8912-4888 ●網址：tw.giga-byte.com

GA-7VAXP-A Ultra綠炫風(超級333 socket A)是一款依最新技術所發展的主機板，採用VIA Apollo KT400A晶片組，承續前一款高效能又穩定的VIA Apollo KT333晶片組並且在性能上更加精進。GA-7VAXP-A Ultra支援AMD最新0.13微米製程技術(Thoroughbred、Barton core CPU)達到FSB333MHz，經過無數的嚴格測試以及最佳化，GA-7VAXP-A Ultra可完整的展現AMD處理器的極致魅力與效能，提供一個高頻寬環境來連結AMD Athlon XP處理器與系統作業平台，並創造出為使用者量身訂作的先進個人電腦的新境界。

GA-7VAXP-A Ultra在支援DDR記憶體部分已達到400MHz(DDR400+)，並可提高多達25%的記憶體效能及高速的以支援最新的DDR400記憶體。整體雙通道所提供的記憶體頻寬因而高達每秒6.4GB/s記憶體頻寬，搭配3支DDR記憶體插槽GA-7VAXP-A Ultra最多可支援達3GB DDR(Double Data Rate)400/333/266新世代記憶體，亦相容於原有的DDR333 (PC2700) 與 DDR266 (PC2100)規格。目前可支援GA-7VAXP-A Ultra主機板之DDR400記憶體推薦廠牌名單已放置在使用者手冊及技嘉網站上，以方便使用者選購，除此之外其主機板上設計有專為 AMD Athlon XP處理器的過熱保護線路，可支援處理器溫度偵測及過熱保護功能 (CPU thermal detect and overheat protection Function)，可避免處理器因不當操作或因散熱風扇故障而產生過量熱度以致處理器毀損之情況。

主要規格：

* VIA KT400A + VIA VT8235
* 提供Serial-ATA 介面
* 支援高效能DDR400+ 記憶體
* 內建高品質6聲道AC97音效晶片
* Socket A支援FSB333MHz AMD Athlon XP處理器
* 支援高品質 AGP 8x 繪圖傳輸功能，提供5個PCI插槽
* 提供Promise IDE RAID 0.1功能，並支援UDMA ATA 133 IDE設備





"終點線"____是另一場挑戰的開始!!

執著堅毅的信念 極速追求零界的快感

世界級的重要賽事／頂級的超級房車／超擬真物理性呈現／邁向世界冠軍之旅

BTCC，DTM、V8 Supercars整整含括了13種國際知名的房車比賽
Mercedes CLK, Alfa Romeo GTV and Viper GTS等42款名車參賽
賽道遍及英、德、澳、法、義、日等國
含括Bathurst, Hockenheim及Silverstone等38處國際知名賽道
全世界玩家以網際網路或區域連線共同追求車神冠軍
震耳欲聾的引擎聲，以5.1聲道環繞音效，體驗急速快感

PRO RACE DRIVER
極速房車賽





客服專線：02-55549523
台北市民權東路三段144號13樓1521室
E-mail:service@tw.infogrames.com





神聖的競技場　殘酷的生死競賽　完美的戰鬥策略

萬人矚目下你只有一個生存條件就是完全殲滅敵人的生命

由於銀河系的統治者死亡，在群龍無首下由三大勢力競爭寶座：人類，機器大軍，魔法族，不同的兵種各有擅長能力，現在都齊聚在此一決高下．

1.英雄的重要性：英雄具指揮官的能力，隨著戰鬥使等級提昇並獲得觀衆給予的榮譽點，獲得更多的技能，進而殲滅敵人。

2.龐大特殊場景的競技場：它不是一般的羅馬競技場，有雪地，沙地，甚至可進行叢林野戰，細緻的場景特效會讓你忘記正處於競技場之中．

3.多人連線團體競技：21場單人競技，十張多人競技地圖，上網與朋友一同對戰看誰才是真正的神鬼戰士。

4.免生產純戰鬥：快節奏的對戰模式，不需要去採集資源，可拾取獎勵物品來增加能量並生產新的單位兵種。

五月上市　官方網站: thegladiators.arxeltribe.com
試玩下載: www.tw.infogrames.com



英寶格股份有限公司
INFOGRAMES TAIWAN LIMITED
http://www.tw.infogrames.com

客服專線：02-55549523
台北市民權東路三段144號13樓1521室
E-mail:service@tw.infogrames.com







突變殺陣

SOLDIERS OF ANARCHY

次世代3D戰術運用 戰場上的終極英雄

BINK VIDEO

POWERED BY gamespy

bigben interactive

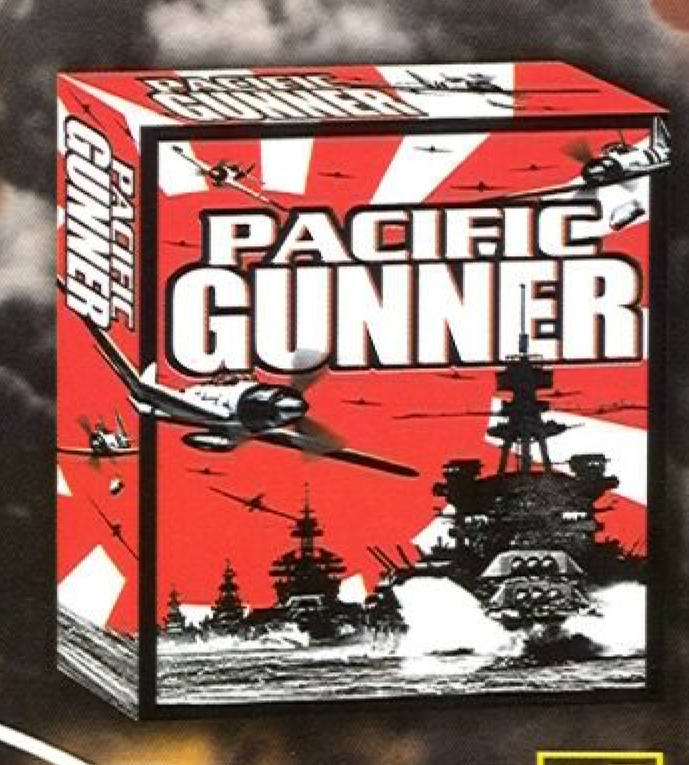
SILVER STYLE



- 超細緻場景:全3D場景人物;破壞力十足的爆炸場面,小心破壞威力波及
- 超先進武器: 50多款真實軍用武器及載具運用,善用你的裝備進行破壞行動
- 直覺式編輯:連小小汽油桶也可隨心所欲地自行佈置;[試爆],[錄影]最佳設計
- 8人連線對戰:多達8人連線作戰,也可進行屬於你們自己創造的戰地任務







行動代碼：光榮戰役 熱賣中

任務指示：

保衛美國艦隊殲滅日軍攻勢，一連串戰役在太平洋島嶼區域展開！最後光榮戰役你是否能成功榮退呢！

行動代碼：獵虎行動 熱賣中

任務指示：

M4薛曼中型戰車是你僅有的夥伴．完成攻擊任務是你的唯一指令！

行動代碼：鋼鐵行動 五月上市

任務指示：

你被任命為潛艇艦長，你的任務是在太平洋海峽底進行任務執行。結合動作及策略要素的戰役，你要不計代價完成任務！

戰士們！！加油！！

WWII 系列

決戰時刻三部曲

一夫當關 攻無不克 征服沙場

你要拯救身陷敵陣的盟軍 利用你的十字標瞄準襲軍

指揮．發射．轟炸．成功 是「決戰時刻」終極目標



STEEL TIDE™

決戰時刻 鋼鐵任務





客服專線：02-55549523
台北市民權東路三段144號13樓1521室
E-mail:service@tw.infogrames.com

在世界各地建造你的瘋狂樂園!!

『北美風光』、『非洲原野區』、『歐亞大陸』、『澳洲風情』——新場景,新事物,新設施——
呈現在你面前。發揮你的想像力好好接受挑戰吧!!



駕駛頂級房車 享受尊榮的快感

房車賽迷的『必玩經典』收藏

colin mcrae rally 3 越野菁英賽3


城市經營與角色扮演的迷人結合
你將扮演人民的英雄，從故鄉出發並展開一段驚奇與冒險的奇幻之旅。你將在每一個新踏上的國度落地生根，建立自己的村莊，發展經濟、文化與軍事建設，為你的子民做人生規劃，並帶領他們拓展新大陸。你將會遭遇到不同的部落民族以及各式各樣的角色人物，並與他們交談、進行貿易、甚至征服他們成為統治者，你的任何一個決定都將影響遊戲劇情的走向與結果。整體而言，文化2以「角色扮演」為骨架、「城市經營」為血肉，擁有比一般策略經營遊戲更豐富的人物性格組合，讓玩家同時享受角色扮演的樂趣以及經營建設的成就感！
扮演上帝為子民規劃人生　娶妻生子就業轉職，為社會貢獻能力
每個子民都是獨一無二，有自己的喜怒哀樂與職業經驗值。為了切實掌控人民的思考和行為，你可以鎖定任何一位人物進行觀察，安排他就業、轉職、結婚、生育、征戰…等生涯規劃。遊戲中你將擁有相當高的操控權，但他們仍然有足夠的空間發展出屬於自己的特性，你可以指定一個人去尋找伴侶共組家庭，但是他有權利決定自己的結婚對象喔！文化2提供玩家與每一位人民更直接的接觸與互動，你可以看著你指派就職的人民對一份工作從生澀到熟悉，成為專業人才，並與他分享成長的喜悅。看著子民們不斷學習新的職業技能並累積經驗進行轉職，與心愛的對象結婚生子，為村莊注入新生命，你會發現，在戰爭中死亡的將不只是一位士兵而已，
而是一位你叫得出名字的好伙伴。
文化2
CULTURES
GATES OF ASGARD
五月上市!!
國際中文版
89% GameCaptain
88% Gamesmania
89% gamesweb.com
90% GameZone
90% Gbase.ch
▲被賞金獵人拘禁在營地的辛巴達等待救援
▲送子鳥送來村莊期待已久的新生命
▲與婦女同住一個屋簷下最幸福了，她們會自動幫住宅添購傢俱與採買食物
▲一座石窯容納兩個以上的石匠分工合作，可以大大提高生產力
▲在軍事重地建立防禦塔台，可提早偵察到敵人的來襲
▲依山傍水容易擁有豐富的天然資源寶藏，要讓村莊繁榮起來就容易多了
www.ttime.com.tw
T-TIME 光譜資訊
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市南昌路二段222號3樓　TEL：886-2-5555-0000　FAX：886-2-5555-0001


封神開放新系統嚕！
卡緊來玩喔！
好人雲！
別問我的名～我是封神第一名
累積名聲來騎雲喔！
●名聲值系統開放，名聲值最高的人就會在封神世界裡騰雲駕霧喔！
組組樂！
組組樂！打怪不必喊燒聲！越組越快樂
快速組隊打怪去嚕！！
●組隊系統開放，全民組隊不費力，快來用看看吧！



ほう しん

封神

網路遊戲

online



玩封神Online解任務,
就有機會得到----
封神比雅久機車喔!!



全民開獎包/瘋狂樂透包
全省熱賣中















天下霸圖
Martial Kingdoms
大型武俠門派經營策略遊戲　自創門派再造武學巔峰
正殿
正殿是分舵的行政中心，舵主和堂主都在此處辦公。
鑄造房
想打造一把稱手的兵器，到鑄造房就對了！
茶坊
此處多是非，三教九流的人物都會在此出沒！
煉丹房
有病治病，無病強身，亂服丹藥，命都不要！
擴展勢力經有成，弟子無能面無光，你是否可以成為足以號令天下的武林霸主呢！？結合門派經營，人物養成及戰略元素的武俠遊戲，玩家將扮演掌門人，在武當、峨嵋、丐幫、魔教....等十二個各具特色及獨門武學的門派中，挑選喜愛的門派來經營，也可以自創與眾不同的新門派！想要在遊戲中獲得勝利，除了消滅其他門派一統江湖之外，還可以靠本派的聲望讓他人歸順，一旦被所有門派遵奉為武林霸主，同樣能贏得勝利一統天下霸圖！
官方攻略本
天下霸圖戰鬥牌
即將推出!!
www.ttime.com.tw
T-TIME 光譜資訊
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
TEL：886-2-5555-0000
FAX：886-2-5555-0001
萊爾富